ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS & VIDEO GAMES

USER

ΤΕΥΧΟΣ 41 ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1993 ΔΡΧ. 700



MEGA REVIEW
PIRATES GOLD

REVIEWS
TURRICAN 3
SECOND SAMURAI
WING COMMANDER ACADEMY
LANDS OF LORE

SONY IMAGESOFT

ΑΦΙΕΡΩΜΑ
SONY IMAGESOFT


Commodore
ΕΞΕΛΙΧΘΕΙΤΕ ΜΑΖΙ ΜΑΣ...
ΕΠΙΣΗΜΗ ΕΓΓΥΗΣΗ 15 ΜΗΝΩΝ NET LOGIC
NET LOGIC COMPUTERS
Λ. ΒΟΥΛΙΑΓΜΕΝΗΣ 447 Τ.Κ. 163 46 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ.: 9934335 - 9954855 - 9926303 FAX: 9954856

USER

ΑΓ. ΜΕΛΕΤΙΟΥ 128
ΤΗΛ. 8658949 FAX 5141320

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΕΛΗΣ

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΪΔΙΝΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΠΑΥΛΟΣ ΣΩΤΗΡΙΟΥ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΓΡΙΒΑΣ
ΓΡΗΓΟΡΗΣ ΒΑΣΙΛΟΠΟΥΛΟΣ
ΑΝΔΡΕΑΣ ΛΕΟΝΤΙΑΔΗΣ
DEREK DELA FUENTE
ΓΙΩΡΓΟΣ ΨΑΛΙΔΑΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΑΪΔΙΝΗΣ

ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
ΜΑΡΙΑ ΚΑΛΑΒΡΕΖΟΥ

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ
ΜΑΝΟΣ ΚΡΟΚΟΣ

DTP
ΜΑΡΙΑ ΠΑΠΑΙΩΑΝΝΟΥ
ΜΑΡΙΑ ΚΑΛΑΒΡΕΖΟΥ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ ΦΙΛΜ
DELTA GRAPH

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΣΥΚΑΡΗΣ

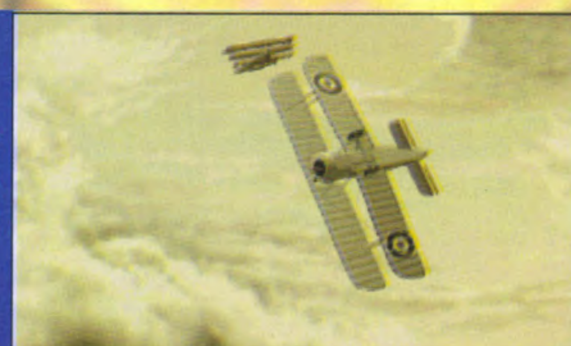
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ
Π.ΟΚΤΩΡΑΤΟΣ

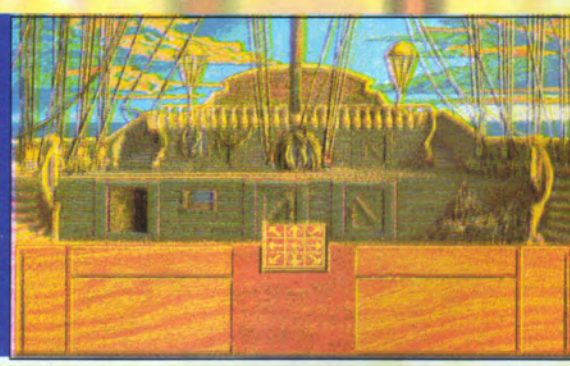
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
Ελλάδα: 7700
Κύπρος: 8400

ΠΕΡΙ

ΕΧΟΜΕΝΑ


ΘΕΜΑ: SONY σελ. 18


GAME REVIEW: DOGFIGHT σελ. 44


MEGA REVIEW: PIRATES σελ. 24


REVIEW: DISCOVER SPACE σελ. 32

ΤΟ ΠΕΝΗΝΤΑΡΙΚΟ ΤΗΣ ΔΕΗ

παρακαλώ...



Πω, πω μάγκα μου τί ζημιά ήταν αυτή που παραλίγο να πάθουμε με τις διακοπές της ΔΕΗ! Οχι μόνο θα μας καίγονταν τα μισά μηχανήματα στο περιοδικό αλλά παραλίγο να πλακωθούμε και στα ηλεκτρονικά για τα πενηντάρικα κάθε φορά που έσβηναν τα μηχανήματα. Και αντί να εγκαταστησουν μια UPS προτίμησαν το αυτοσχέδιο χαρτονάκι με το "Παίζετε με δική σας ευθύνη λόγω διακοπών της ΔΕΗ". Αχ, αυτές οι καλοκαιρινές διακοπές...

Ομως ποιος τις χρειάζεται όταν υπάρχει το USER και το αδελφό GAMER με τα απίστευτα παιχνίδια. Πρώτα όμως η μεγάλη είδηση: η SONY -ναι η μεγάλη εταιρία ηλεκτρ(ον)ικών συσκευών- μπήκε δυναμικά στον χώρο των παιχνιδιών και στην Ελλάδα. Υπάρχει φυσικά ένα 5ασέλιδο αφιέρωμα πάνω στην είδηση αυτή που σημαίνει τρία πράγματα αμέσως αμέσως: Οτι η Ελλάδα παύει σιγά σιγά να είναι φτωχός συγγενής στο θέμα του software σε σχέση με την υπόλοιπη Ευρώπη, ότι οι κονσόλες θα πάρουν ακόμα μεγαλύτερη ώθηση και ότι θα υπάρχει περισσότερο original software στην αγορά. Είναι μια νέα εταιρία με την οποία συνεργαζόμαστε ήδη όπως και με τις υπόλοιπες επίσημες αντιπροσωπίες. Αντε να σας αφήνω τώρα να πάω να τους πάρω κάνα παιχνιδάκι (μπορεί και κανένα Video Cdάκι, που ξέρετε!)

ΥΓ1. Ειδικά στον φίλο μου Κώστα ελπίζω ότι αυτή η σελίδα θα αρέσει!

ΥΓ2. Και να μην ξεχνιόμαστε για το Street Fighter 2. Οποιος θέλει κόντρα στα ηλεκτρονικά μπορεί να τηλεφωνήσει στο περιδικό από τις 3-5 κάθε μέρα στη νέα διεύθυνση και τηλέφωνό μας για ένα ραντεβουδάκι. Τώρα που έφτασε και το Street Fighter 3 νομίζω οτι θα χρειαστώ προπόνηση! Και να υπενθυμίσω οτι αν είσαστε άνω των 17 βοηθάει!

ΥΓ3. Α, για το Pirates Gold... Είδατε πώς τα φέρνει η τύχη. Τον ένα μήνα να αμφιβάλεις και τον άλλο να το έχεις στα χέρια σου...

ΥΓ4. Να υπενθυμίσω τέλος ότι σε tips δεν απαντάμε από το τηλέφωνο γιατί μετά τα πρώτα 100 τηλεφωνήματα κουραζόμαστε. Γι'αυτό χρησιμοποιήστε το ταχυδρομείο.

Ο Αρχισυντάκτης

NEWS

DOS 6.2 ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Η Microsoft είναι έτοιμη να κυκλοφορήσει μέσα στον Νοέμβριο την καινούρια version του DOS 6.0, το DOS 6.2. Σύμφωνα με τις πληροφορίες η εν λόγω εταιρεία προσπαθεί να ανταγωνιστεί την έκδοση της IBM που θα κυκλοφορήσει περίπου την ίδια εποχή. Η καινούρια έκδοση θα περιέχει το DoubleGuard, το οποίο θα ελέγχει τα περιεχόμενα του DoubleSpace. Παράλληλα, θα υπάρχει ένα διαγνωστικό πρόγραμμα το οποίο θα ελέγχει την επιφάνεια του δίσκου πριν κάνει DoubleSpace. Και φυσικά ήταν εύλογο να γίνει κάτι τέτοιο, ύστερα από τα προβλήματα που παρουσιάστηκαν με το σχετικό utility. Επίσης, η ίδια εταιρεία θα κυκλοφορήσει τα Windows 3.11 που ονομάζονται με τον κωδικό "Snowball". Τέλος, πληροφορίες από τις Η.Π.Α. αναφέρουν για την έτοιμη σχεδόν έκδοση του 32 bit MS-DOS 7.0 το οποίο όμως δεν θα είναι συμβατό με το OS-2.

PORTABLE ΓΙΑ WINDOWS

Όσοι θέλουν να χρησιμοποιήσουν τα Windows επί καθημερινής βάσης και δεν μπορούν να το κάνουν λόγω μετακινήσεων, υπάρχει πλέον η λύση και λέγεται WindowsPro. Αυτό είναι ένα portable μηχάνημα που χρησιμοποιεί έναν Cyrix 486 SLC επεξεργαστή, με την καρδιά του να χτυπάει στα 25 MHz. Το μηχάνημα δίνεται στο κοινό με έναν 120 Mb σκληρό δίσκο, με 4 Mb RAM και ένα 3.5 drive. Η οθόνη είναι κατασκευασμένη από 10' SuperTwist LCD και η τιμή του; 1899 λίρες Αγγλίας. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επικοινωνήσετε με την Obodex στο τηλέφωνο (081) 841 3555.



ΤΟ CD32 ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Η εταιρεία NET LOGIC LTD διαθέτει πλέον στην ελληνική αγορά μέσω του δικτύου των εξουσιοδοτημένων αντιπροσώπων της το ΝΕΟ προϊόν της COMMODORE το CD32.

Την καρδιά του μηχανήματος αποτελεί ο πανίσχυρος επεξεργαστής 68020 της Motorolla με τη θαυμάσια τεχνολογία των 32bit.

Παράλληλα περιλαμβάνει το μοναδικό chipset της COMMODORE το γνωστό AGA (Advanced Graphics Architecture) για γραφικά υψηλής ταχύτητος και χαρισματικές ηχητικές δυνατότητες.

Για την ακρίβεια το μηχάνημα μπορεί να απεικονίσει 256000 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη από μία παλλέτα 16.800.000 χρωμάτων τη στιγμή μάλιστα που ανταγωνιστικά (!!!) μηχανήματα απεικονίζουν μόνο 64 χρώματα.

Επίσης περιλαμβάνει 2MB μνήμης και CD drive διπλής ταχύτητας.

Το COMMODORE AMIGA CD32 παίζει τα γνωστά CDs της μουσικής καθώς και τα CD+Graphics.

Επίσης παίζει ταινίες σε CD (Video CD) μιά και έχει δυνατότητα Full Montion Video που στηρίζεται στα διεθνή standards MPEG.

Για περισσότερες πληροφορίες: NET LOGIC Ltd. Λ.Βουλιαγμένης 447, 16346 ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ, ΤΗΛ. 9954855 - 9926303 - 9934335 FAX. 9954856

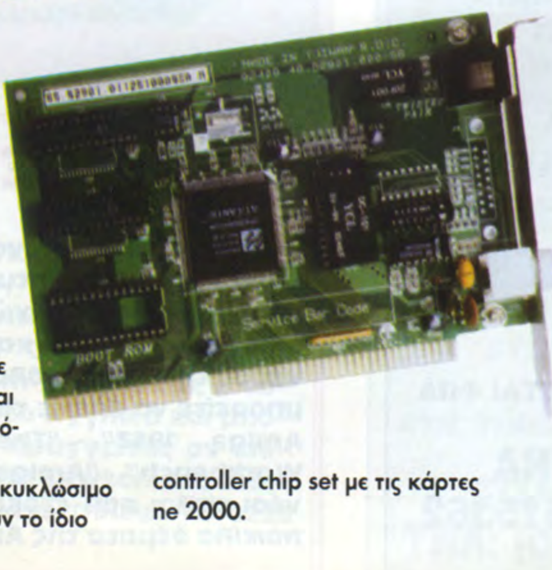
ΠΕΦΤΟΥΝ ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΣΤΑ APPLE



Αν δεν μπορούσατε μέχρι τώρα να αποκτήσετε έναν Apple, ίσως τώρα είναι ο καιρός να μπορέσετε. Τώρα μπορείτε να γίνετε κάτοχος ενός LC με έγχρωμο monitor μόνο με 699 λίρες Αγγλίας, ενός Centris με 1070 λίρες, ενός Quadra με 2.702 λίρες. Το LCII 4/80 κατέβηκε κατά 17%, δηλαδή στις 850 λίρες, ενώ το Quadra 800 8/500 cd είχε την μεγαλύτερη πτώση από 4871 στις 2993.75 λίρες Αγγλίας. Δυστυχώς όμως το software για τα μηχανήματα Macintosh εξακολουθεί να παραμένει σε ακριβές τιμές και από ότι γνωρίζουμε ούτε και πρόκειται να πέσει η τιμή των προγραμμάτων στο άμεσο μέλλον.

ΚΑΙΝΟΥΡΙΕΣ ΚΑΡΤΕΣ LAN

ΑΠΟ ΤΗΝ ACER



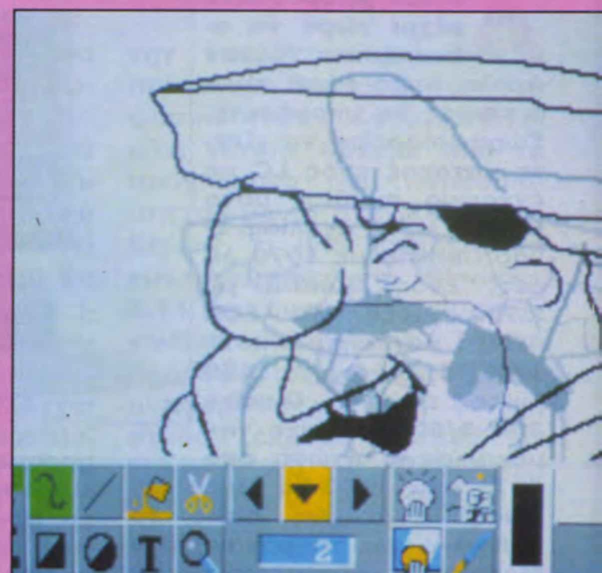
Η Ταιβανέζικη εταιρεία Acer κατασκεύασε καινούριες κάρτες Local Area Network (LAN) για τα PC με ISA ή EISA. Οι κάρτες αυτές είναι αρκετά φτηνές, κυμαίνονται στις 69 λίρες Αγγλίας και είναι απόλυτα συμβατές με τις κάρτες της Novell NE 2000. Σύμφωνα με την Acer οι κάρτες αυτές είναι κατά πολύ περισσότερο από ότι φαντάζονται οι χρήστες environment-friendly με ανακυκλώσιμο πακέτο (!!!) και χρησιμοποιούν το ίδιο controller chip set με τις κάρτες ne 2000.

ΤΟ TOP 10 ΤΗΣ AMIGA

Και φυσικά όπως κάθε μήνα το Top 10 των Amiga users στην Αγγλία.

1) Gunship 2000 (Microprose)
2) Goal! (Virgin)
3) Syndicate (Electronic Arts)
4) Champ Manager '93 (Domark)
5) Graham Gooch Cricket (Audiogenic)
6) Flashback (US Gold)
7) Desert Strike (Electronic Arts)
8) Reach For The Skies FG (Virgin)
9) Body Blows (Team 17)
10) Sencible Soccer 92/93 (Renegade/ Mindscape)

HOME

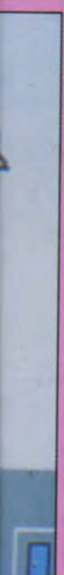




ΥΠΕΡΟΧΑ ΒΙΒΛΙΑ

Ολοι εσείς βιβλιοφάγοι μπορείτε να χαίρεστε α
τώρα. Η εταιρεία Future Leisure Books ύστερα
πό μια σειρά επιτυχών εκδόσεων διάφορων
βλίων αποφάσισε και άρχισε να δουλεύει ή
νέους τίτλους για όλους τους Amiga users. Τώ
μπορείτε να βρείτε τα "Get the most out of yo
Amiga 1993", "The Amiga format poc
Workbench", "AmigaDOS Reference Guide".
νέοι τίτλοι που ετοιμάζονται θα περιλαμβάνο
ποικίλα θέματα της Amiga όπως μπορείτε να κ

MOVIE



Ενα πρόγραμμα ζωγραφικής και animation που έχει τις δυνατότητες ενός επαγγελματικού πακέτου αλλά είναι απλό στην χρήση του είτε από παιδιά είτε από ενήλικους. Μπορείτε να αρχίσετε από τα βασικά ή να δημιουργήσετε αμέσως μια πιό περίπλοκη εργασία όπως πχ. να δημιουργήσετε ένα σενάριο, να σχεδιάσετε τις εικόνες και να τους δώσετε κίνηση. Με την χρήση μάλιστα μιας απλής μουσικής κασέτας μπρείτε να προσθέσετε ήχο και εφφέ, έτσι ώστε να φτιάξετε την προσωπική σας ταινία. Ολα τα animation μπορούν να αλλαχθούν, να κόψετε την εικόνα καρέ - καρέ και να αντιγράψετε τμήματα από μια εικόνα σε μια άλλη. Αν δεν είιστε και φοβερός ζωγράφος μπορείτε να περάσετε έτοιμες εικόνες από scanner ή digitizer έτσι ώστε να έχετε ποιοτικές εικόνες και επί πλέον έχετε την δυνατότητα να κάνετε τις δικές σας επεμβάσεις. Μια σειρά από δισκέτες με έτοιμα φιλμάκια και clip arts υπάρχουν για να κάνουν την ζωή σας ευκολότερη. Δεν υπάρχουν περίπλοκα μενού παρά μόνο απλά στην χρήση τους εικονίδια. Θα διατίθεται για PC και Amiga από την Entertainment International.

ΊΑ AMIGA

ιε μόνοι σας από τους τιτλους: "Programming IOS", "DTP on the Amiga", "Desktop Video on e Amiga", "Learning with youw Amiga", troducing Amiga ARexx", "C Programming on e Amiga" και "Amiga Comm". Δυστυχώς ή ευ- χώς είναι όλα γραμμένα στα Αγγλικά και μπο- ίτε να κάνετε ανάλογες παραγγελίες αν επι- ινωνήσετε με τον κύριο Rod Lawton της εται- ίας Future Leisure Books στο τηλέφωνο 0225 2244.

MAC IN DOS



Η εταιρεία Riva κατασκεύασε ένα utility με το οποίο επιτρέπει ουσιαστικά τους χρήστες των PCs να μπορούν να διαβάσουν αρχείο του Macintosh. Το πακέτο εκτός από το πρόγραμμα που επιτρέπει την ανάγνωση δεδομένων από τα drives Syquest 44/88, Bernoulli και Sony optical cartridges, περιέχει και ένα drive 1.44. Σύμφωνα με την Riva θα ακολουθήσουν και άλλα πακέτα ανάλογα με το γενικό όνομα Common Link και που θα επιτρέπουν στους χρήστες των DOS, Mac και UNIX συστημάτων να μοιράζονται τις δουλειές τους ανεξάρτητα από το περιβάλλον στο οποίο αυτές έχουν δημιουργηθεί. Το συγκεκριμένο πακέτο υποστηρίζει τα συστήματα Macintosh 6 και 7 και θα μπορεί να διαβάσει αρχεία και σε text αλλά και σε binary μορφή. Για περισσότερες πληροφορίες, πλήρη ενημέρωση και παραγγελίες, επικοινωνήστε με την Riva στο (0753) 620770.

ΟΘΟΝΕΣ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΓΟΥΣΤΑ



Αν έχετε βαρεθεί πλέον το περίβλημα της οθόνης σας δεν έχετε παρά να εμπιστευθείτε την BCC που θα αναλάβει να σας προμηθεύσει με ένα καινούριο που θα σας ικανοποιήσει απόλυτα. Οπως φαίνεται και από την φωτογραφία, τα monitors της εταιρείας αυτής είναι πολύχρωμα και ευχάριστα και κοστίζουν μόνο 7.99 λίρες Αγγλίας. Θέλετε και εσείς κάτι ανάλογο, όπως μια τίγρη λόγου χάρη; Δεν έχετε παρά να επικοινωνήσετε με την BCC στην διεύθυνση Croen House, 31 Manchester Rd., Burnley, BB11 1HZ και ίσως βρείτε ο σχέδιο που σας ταιριάζει.

ΑΜΕΣΗ ΕΠΙΣΚΕΥΗ ΓΙΑ ΤΑ CD ΣΑΣ

Αφού τα CD θα βρίσκονται στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος στην αγορά των υπολογιστών τα επόμενα χρόνια καλό θα ήταν όλοι να ξέρουν να αποφεύγουν τις καταστροφές τους, καθώς και την απώλεια των δεδομένων για ανάλογους λόγους και κυρίως λόγω της κακής χρήσης τους. Αυτό σκέφτηκε και η εταιρεία Bundee και κατασκεύασε το CD3 Repair System. Σε λίγο ελπίζουμε να κυκλοφορήσει και στην Ελλάδα, αφού στην Αγγλία υπάρχει σε όλα τα καλά καταστήματα με περιφερειακά υπολογιστών αλλά και στα καλά καταστήματα δίσκων. Αν θέλετε να το αποκτήσετε πριν έρθει στην χώρα μας μπορείτε να επικοινωνήσετε στο 0895 436078 και να το παραγγείλετε.



ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΓΙΑ CD



Κοντεύει να τελειώσει όλο το στοκ των A570 CD drive για τις Amiga 500 και έτσι ξεκίνησαν οι ευκαιρίες. Για τους Amiga users λοιπόν, υπάρχει η ευκαιρία να αγοράσουν το A570 CD drive μαζί με τα Lemmings, Hutchinson's Encyclopedia, SimCity και το CDPD collection μόνο με 149 λίρες Αγγλίας. Προλάβετε και τηλεφωνείστε στην Silica και συγκεκριμένα στο 081-309 1111.

MORTAL KOMBAT

για AMIGA

Είναι γεγονός, το δεύτερο καλύτερο beat'em up μετά από το Street Fighter 2 εμφανίζεται και σε υπολογιστή και πρώτα απ'όλους στην Amiga. Η ειδοποιός διαφορά από όλα τα υπόλοιπα παιχνίδια του είδους στα ηλεκτρονικά είναι τα ψηφιοποιημένα γραφικά και κυρίως η ωμή βία που περιλαμβάνει με τα αίματα, τις κραυγές και τις σκληρές σκηνές. Υπέροχα! Αυτό όμως που δεν είμαστε σε θέση να σας πούμε είναι αν το παιχνίδι διατηρεί αυτά τα στοιχεία και στην έκδοση για Amiga γιατί δεν είχαμε κάποιο demo του αλλά μόνο το υλικό που μας έδωσε η κατασκευάστρια εταιρία του. Και αυτές οι οθόνες δεν ανταποκρίνονται στο πώς θα είναι τα sprites τελικά (αν και νομίζω ότι στην 500άρα δεν μπορούν να προστεθούν άλλα χρώματα) αλλά περισσότερο τα backgrounds. Περιμένουμε το παιχνίδι με μεγάλη αγωνία αφού τα χριστούγεννα πλησιάζουν και εκεί θα κριθεί το πιο εμπορικό παιχνίδι της χρονιάς.









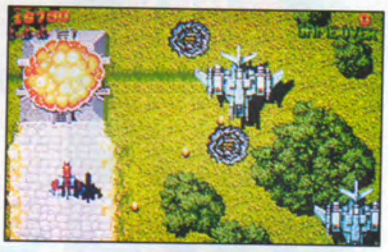
LIVING PINBALL



(PC/AMIGA)

Ενα παιχνίδι φλίππερ διαφορετικό από τα υπόλοιπα. Στο PC απαιτεί μηχανήματα με το λιγότερο 16Mhz ταχύτητα ενώ στην Amiga αρκεί και η 500άρα. Θα έχει κάθετο και οριζόντιο scrolling για να παίζετε σε πολύ μεγαλύτερη επιφάνεια από αυτήν που συνήθως υπάρχει στα υπόλοιπα ανάλογα παιχνίδια. Τα επίπεδα είναι 3 και εντελώς διαφορετικά το ένα από το άλλο. Πρώτα είναι μία θάλασσα από καυτή άμμο, μετά μία ήπειρος από πάγο και τέλος μπόλικο Heavy Metal. Υπάρχουν ακόμα 6 bonus επίπεδα για περισσότερη πρόκληση μέσα στην πρόκληση. Υπάρχει ακόμα η δυνατότητα (ανάλογα με τις ικανότητές σας) να σώσετε το σκορ σας σε κάθε ήπειρο. Ακόμα μπορείτε να σπρώξετε την μπάλλα από τα κάτω προς τα πάνω, από αριστερά προς τα δεξιά και αντίστροφα. και το μέγεθος του παιχνιδιού ειναι τεράστιο. Για να σας δώσω ένα απλό παράδειγμα σας λέω ότι η Wasteland είναι μόνη της 60 ολόκληρα επίπεδα!

RAIDEN



(PC/AMIGA)

Είναι ένα κάθετο shoot'em up και μάλιστα από τα καλύτερα του είδους που έρχονται από την Ιαπωνία. Είναι γρήγορο και βίαιο και προσφέρει στον παίκτη μία ισορροπημένη πρόκληση. Είναι το γνωστό coin-op στην σπιτική του έκδοση. Ο Martin Hooley της Imagitec κατάφερε με την πρώτη επίσκεψή του στις ΗΠΑ να πάρει τα δικαιώματα από τους κατασκευαστές του και αυτό χάρη στις ικανότητές του να παίζει πολύ καλά το coin-op, πράγμα που τους εντυπωσιάσε! Το Raiden απλώνεται σε 8 επίπεδα τα οποία τα βλέπετε από πάνω, όπως στο Xenon. Βλέπετε το μικρό σας σκάφος να πετάει πάνω από τα ποικίλα backgrounds, ένα background για κάθε επίπεδο, διαφορετικό από τα προηγούμενα. Το κάθετο scrolling είναι κάτι το ασυνήθιστο για τις δυνατότητες του PC μέχρι σήμερα και η Imagitec πιστεύει ότι οι νέες τεχνικές της θα εντυπωσιάσουν υπερβολικά τους κατόχους αυτών των μηχανημάτων. Τα επίπεδα είναι διάφορα βάζοντάς σας να ξεκινάτε από ένα αεροπλανοφόρο και να αντιμετωπίζετε πλοία και εχθρικά αεροπλάνα και καθώς περνάτε πάνω από ξηρά θα συναντήσετε τανκς και μεγάλους τελικούς κακους. Υπάρχουν ευτυχώς πολλά bonus οπλικά συστήματα να μαζέψετε και power-ups για να τα κάνετε ακόμα πιο ισχυρά. Οσοι από εσάς δεν θυμηθήκατε για ποιο coin-op μιλάμε δεν έχετε παρά να κάνετε μια βόλτα στα ηλεκτρονικά και να δείτε τις χαρακτηριστικές του εκρήξεις. Και τελευταίο αλλά πιο εντυπωσιακό από όλα: το παιχνίδι θα περιλαμβάνει 1500 διαφορετικά sprites!

SPACE JUNK CD ROM

Εκτός από CD το παιχνίδι δεν αποκλείεται να εμφανιστεί και σε απλή μορφή δισκέτας για τους υπολογιστές. Από τα πρώτα δείγματα που είδαμε μετά από τους πρώτους 12 μήνες δουλειάς της εταιρίας το παιχνίδι μοιάζει σαν ένα από εκείνα τα εντυπωσιακά demo αλλά αν δείτε και το gameplay του πραγματικά θα ενθουσιαστείτε. Πιστεύουμε ότι αυτό το adventure (ναι, ναι είναι περιπέτεια!) θα κάνει όλον τον κόσμο να παραμιλάει για μήνες. Ο παίκτης παίρνει τον ρόλο του Randolf, ενός εμπόρου και ταυτόχρονα λίγο τυχοδιώκτη. Η "αγορά" του είναι το ανοιχτό διάστημα και μία από τις προτεραιότητές του είναι να ανακαλύψει τον χαμένο του συνάδελφο και το σκάφος του. Για τα γραφικά δεν μπορώ να προσθέσω πολλά πάνω στα αριστουργηματικά πράγματα που βλέπετε με απίστευτο animation και ενδιάμεσες σκηνές που κόβουν την ανάσα.





PREVIEWS

KINGMAKER

από την US GOLD

Το παιχνίδι είναι ένα κλασικό επιτραπέζιο στρατηγικής. Το να μετατρέψεις κάτι τόσο πετυχημένο σε παιχνίδι για υπολογιστή δεν είναι ό,τι ευκολότερο αλλά η US Gold σε συνεργασία με τον Kevin Bulmer (η προγραμματιστική του ομάδα προσφέρει τα γραφικά) τα κατάφερε. Το παιχνίδι θα το παρομοιάζαμε περισσότερο με το Defender Of the Crown, με την έμφαση στον παίκτη να προσπαθεί να αποκτησει οσο το δυνατόν περισσότερη γη. Το σενάριο είναι δυστυχώς πολύ Αγγλικό με τον Πόλεμο των Ρόδων να κυριαρχεί ποσοτικά. Η μάχη αυτή ήταν ανάμεσα σε επαναστατημένες ομάδες του 15ου αιώνα στην Αγγλία. Ο παίκτης ελέγχει τους ευγενείς που είναι πραγματικά ιστορικές προσωπικότητες αυτής της περιόδου. Το Kingmaker παρακολουθεί και εμφανίζει με ακρίβεια τις μεταβολές στην δύναμη των στρατευμάτων καθώς καταπονούνται από τις συνεχείς μάχες και επιδημίες. Το παιχνίδι χρειάστηκε πάνω από 18 μήνες για να κατασκευαστεί και τα γραφικά μοιάζουν να είναι ακριβώς όπως είχαν σχεδιαστεί αρχικά. Ο υπολογιστής προσφέρει έναν θαυμάσιο αντίπαλο και μπορείτε να αλλάζετε τις συνθήκες και το απρόβλεπτο στην μάχη κατά βούληση. Θα εμφανιστεί μέχρι το Δεκέμβριο σε PC και Amiga.

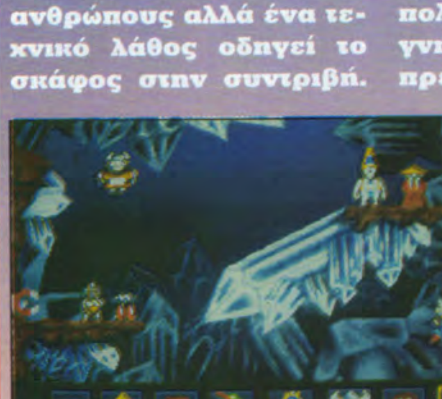


EVOLUTION
LOST IN TIME



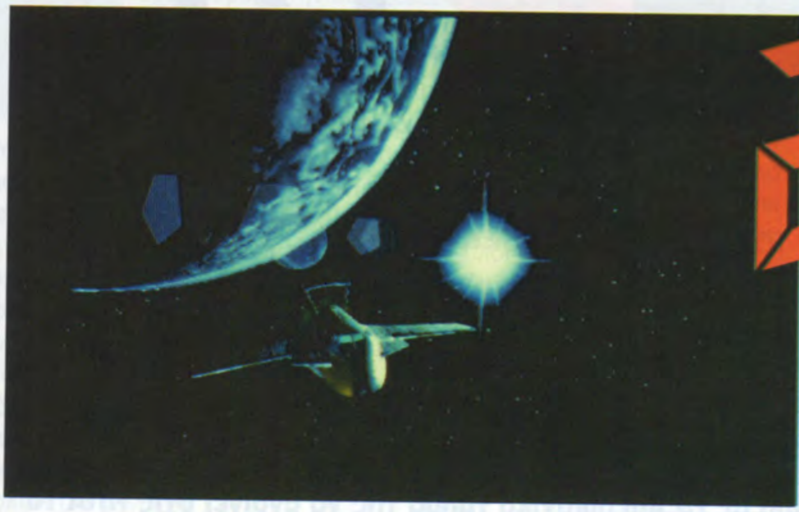
Σε γενικές γραμές θα σας φέρει στην μνήμη το Humans καθώς ο παίκτης ελέγχει μερικους χαρακτήρες και πρέπει να τα βγάζει πέρα με τις απαιτήσεις της νέας εξελιγμένης επόμενης γενιάς. Απ'ό,τι μας λέει το σενάριο ένα διαστημόπλοιο έχει απαγάγει κάποιους προϊστορικους ανθρώπους αλλά ένα τεχνικό λάθος οδηγεί το σκάφος στην συντριβή.

Τώρα πρέπει οι τρεις πρωτόγονοι να λειτουργήσουν ξανά την μηχανή του χρόνου και να επιστρέψουν πίσω. Δύσκολο; Και πού να δείτε το επόμενο USER! Το παιχνίδι περιλαμβάνει εκτός από τα πολύ καλά γραφικά που βλέπετε και arcade δράση, puzzle στοιχεία παντού, platform κινήσεις και πολλά αντικείμενα (μαγνήτες, μοχλοί κτλ) που πρέπει να χρησιμοποιήσετε για να περάσετε στα επόμενα επίπεδα.



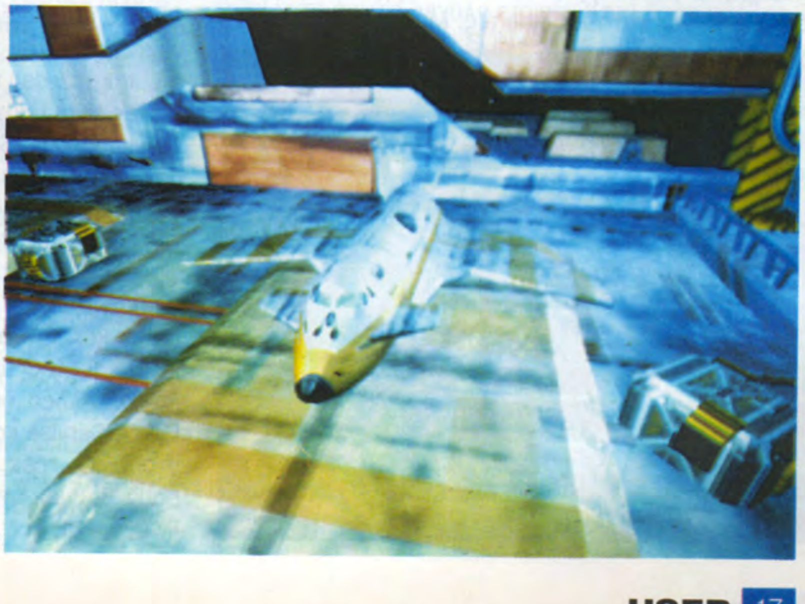


FREELANCERS 2120



για PC

Αυτό το παιχνίδι είναι ακόμα στα αρχικά του στάδια και υποστηρίζεται από ισχυρό και έξυπνο animation. Μπορούμε να πούμε οτι παραπέμπει κάπως στο Wolfnstein 3D (χειροκροτήματα) αλλά με πιο καλό χειρισμό και scaling στα αντικείμενα. Ο παίκτης έχει μια οπτική πρώτου προσώπου. Αυτο σημαίνει ότι το βλέπει όπως το Aliens και το Die Hard. Το βασικότερο σ'αυτό το παιχνίδι είναι να προλαβαίνεις να αντιδράς όσο το δυνατόν γρηγορότερα και με τον ρεαλισμό του, την κίνηση των τεράτων και τον ψηφιοποιημένο ήχο του δημιουργεί μια σκοτεινη, μυστηριώδη ως και σατανική ατμόσφαιρα. Ο προγραμματιστής μας ενημέρωσε ότι δεν ήθελαν ποτε να δημιουργήσουν ένα απλό shoot'em up και έτσι πρόσθεσαν πολλά στοιχεία adventuring. Οχι απλώς να μαζεύετε ένα αντικείμενο και να πυροβολείτε. Το στοιχείο "Wolfenstein" είναι έκδηλο στο πρόγραμμα με την γρήγορη και απότομη κίνηση του παίκτη που πρέπει να βγει πολεμώντας από τις δύσκολες καταστάσεις. Η τεχνική του scaling έχει χρησιμοποιηθεί με επιτυχία στο πρόγραμμα έτσι όταν πλησιάζετε σε κάποιο ον αυτό μεγαλώνει pixel-pixel και έτσι το βλέπετε να έρχεται κοντά σας ομαλά. Οι χάρτες θα βοηθήσουν τον παίκτη να κινηθεί μέσω των πολύπλοκων οικοδομημάτων με ευκολία ενώ ταυτόχρονα εύκολα θα βρίσκετε όπλα και ενέργεια.



SONY
...και καλά!

ΤΟΥ **DEREK DELA FUENTE**

ΣΥΝΤΟΜΟ ΙΣΤΟΡΙΚΟ

Η SONY δημιουργήθηκε το 1946 όταν ο Tsushin Kogyo δημιούργησε ένα τμήμα τηλεπικοινωνιών για να παράγει ανάλογα προϊόντα αλλά και όργανα μετρήσεων. Μέχρι το 1950 είχε παραχθεί το πρώτο μαγνητόφωνο με ταινία και το 1958 η εταιρία άλλαξε το όνομά της σε SONY Corporation με το Αμερικάνικο τμήμα της να ανοίγει στις ΗΠΑ το 1960. Από εκείνη την εποχή μέχρι σήμερα πολλά τεχνολογικά επιτεύγματα έγιναν πραγματικότητα με το Sony Walkman, την μίνι Τηλεόραση και τις κορυφαίες βιντεοκάμερες.

Σε πολλούς ήρθε πολύ ξαφνικό το γεγονός ότι μια δύναμη σαν την SONY μπήκε στον χώρο των videoπαιχνιδιών αγοράζοντας την Psygnosis, αλλά με αυτή την βιομηχανία να επεκτίνεται πιο γρήγορα από την βιομηχανία μουσικής φαίνεται οτι έρχονται μερικές θαυμάσιες στιγμές για τους παίκτες. Με τοσο μεγάλο κεφάλαιο λοιπόν πίσω απο μία από τις μεγαλύτερες παραγωγές εταιρίες software και ταυτόχρονα με το γεγονός ότι η ίδια η Sony ανακατεύεται με την κινηματογραφική βιομηχανία μπορώ να εγγυηθώ ότι η εποχή των videogames μπαίνει σε μια νέα φάση. Οχι μόνο στην ποιότητα των παιχνιδιών που θα έρθουν αλλά και σε ακόμα καλύτερα μηχανήματα. Με την τηλεόραση υψηλής ευκρείνιας στο κατώφλι και με video ποιότητας τηλεοπτικών σταθμών τα video games είναι υποχρεωμένα να ακολουθήσουν τις εξελίξεις. Το γκρουπ της SONY έχει χωριστεί σε 5 διαφορετικά τμήματα: η Sony Imagesoft θα κατασκευάζει, αναπτύσσει και διαθέτει στην αγορά video games για όλα τα μηχανήματα της SEGA και της NINTENDO, η Psygnosis Ltd. θα κυκλοφορεί και διαθέτει στην αγορά παιχνίδια για πολλά format υπολογιστών, η Multimedia Products που θα διαθέτει, παράγει και κατασκευάζει προϊόντα CD ROM για τα Dos, MPS και MAC μηχανήματα που βασίζονται σε CD τεχνολογία. Αλλές δύο εκδοτικές επιχειρήσεις, η Publishers DATA Service και η Record Media ολοκληρώνουν την πεντάδα. Οι τρεις πρώτες όμως είναι αυτές που ενδιαφέρουν βασικά τον κόσμο των video games με την SONY IMAGESOFT να είναι το πλέον νέο τμήμα που μόλις άνοι-



ξε γραφεία στην Γαλλία. Το τμήμα της Βρετανίας διευθύνεται από τον Alan Welsman, πρόεδρο της International PR Manager με την συμμετοχή του πρώην προέδρου της Virgin Caroline Stokes. Διευθυντής του τμήματος αγοράς είναι ο Meir Malinsky που είχε δουλέψει για την Proctor & Gamble με τον Phil Harrison διευθυντή του τμήματος βελτίωσης παραγωγής. Τους βρήκαμε λοιπόν όλους αυτούς μετά από πολύ προσπάθεια και τους ρωτήσαμε για το τί μπορούμε να περιμένουμε από την SONY.



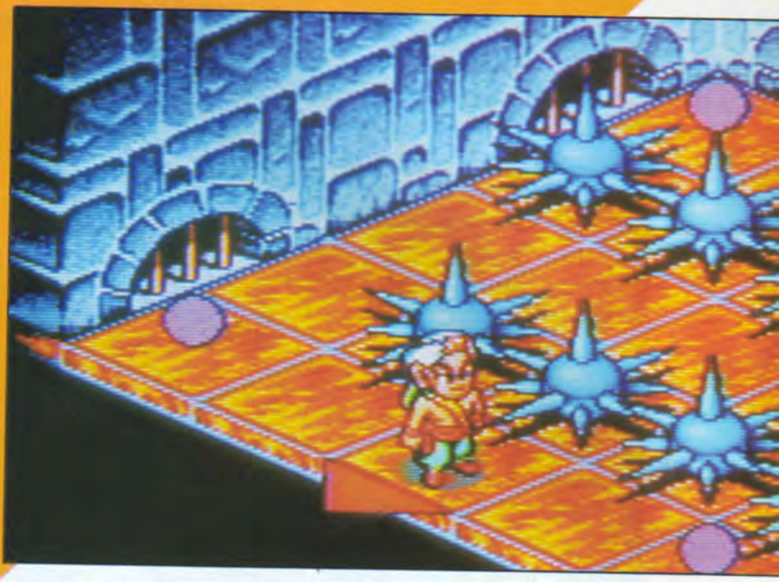
PHIL HARRISON

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

"Πριν έρθω στην SONY ήμουν διευθυντής σχεδιασμού στην Mindscape. Είμαι υπεύθυνος για όλα τα προϊόντα που η εταιρία κατασκευάζει και για ΟΛΑ τα video games που υπάρχουν στους καταλόγους μας. Ακόμα ελέγχω τα προϊόντα που μας έρχονται από τις ΗΠΑ. Η δουλειά ξεκινάει από ένα λευκό κομμάτι χαρτί στο οποίο καταλήγουμε τί θέλουμε να κάνουμε, μέχρι τον έλεγχο των καταλόγων μας για να είμαστε σίγουροι ότι τα παιχνιδια μας καλύπτουν όλους τους υπάρχοντες τομείς και ψάχνοντας για προϊόντα που ταιριάζουν στο στυλ της εταιρίας. Ψάχνω συνεχώς για νέα παιχνίδια, νέους συνεργάτες, κατασκευαστές κτλ. Εχουμε συμβόλαια με την Renegade, Sensible Software, Delphine ή οποιά κάνει το Flashback και μερικούς ακόμα. Πρακτικά πιστεύω οτι έχουμε την αφρόκρεμα. Με την Psygnosis επίσης να δουλεύει με μας και τις διασυνδέσεις της έχουμε ένα πολύ καλό σύνολο".

Τα παιχνίδια τους έχουν ήδη αρχισει να κατασκευάζονται νωρίτερα. Αυτό σημαίνει οτι το όνομα της SONY είναι απλώς ένα ακόμα όνομα πάνω τους;

Προς το παρόν κυνηγάμε τους μεγάλους τίτλους αλλά το να ψάχνουμε και νέα παιχνιδια είναι πρωταρχική μας αποστολή και δουλεύουμε πάνω σε πολλούς τίτλους με την SONY. Αν θέλαμε για παράδειγμα ένα παιχνίδι ποδοσφαίρου θα μπορουσαμε να βρούμε και να υπογράψουμε συμβόλαιο με κάποιους κατασκευαστές και να μας κοστιζε λιγότερα χρήματα αλλά θα έπρεπε να επεμβαινω περισσότερο συνεχώς για να είμαι σίγουρος για το τελικό αποτέλεσμα. Γι'αυτό προτίμησα να πάω στους καλύτερους, δηλαδή την Sensible. Πρέπει να παραδεχτώ οτι ξεκινήσαμε με ένα μεγάλο πλεονέκτημα. Τα κύρια ταλέντα μου είναι να αναγνωρίζω τους καλούς προγραμματιστές και τα καλά παιχνίδια. Είναι όπως οι παραγωγοί δίσκων, μπορει να μην έχω την ικανότητα να προγραμματίζω (να παίζω κάποιο όργανο αντίστοιχα) αλλά μπορω να βρω ένα καλό παιχνίδι. Με τα χρόνια έχω αναπτύξει ένα καλό δικτυο γνωριμιών που θα το χρησιμοποιώ όλο και πιο συχνά. Θέλουμε να δημιουργήσουμε την καλύτερη δυνατή μείξη στον κατάλογό μας και το κύριο πρόβλημα είναι οτι πρέπει να παίρνουμε αποφάσεις για παιχνιδια 18 μήνες πριν αυτά κυκλοφορήσουν! Ο οποιοσδήποτε μπορεί να έρθει σε μένα αν έχει κάποια ιδέα. Μπορεί να συμφωνήσουμε στους όρους και μετά θα αναθέσω σε έναν πεπειραμένο σχεδιαστή παιχνιδιών να το σχεδιάσει σε ασπρόμαυρο με όλα τα απαραίτητα χαρακτηριστικά και μετά μπορεί να φτάσει σε διάφορους κατασκευαστές και format για να δούμε ποιο τελικά είναι το κατάλληλο. Ενα ιδανικό παιχνίδι στο Super NES μπορεί να μην είναι κατάλληλο για το MegaDrive και το αντίστροφο. Συνεργαζόμαστε πολύ στενά με την Psygnosis γιατί έχουν μερικούς πολύ ταλαντούχους και έμπειρους ανθρώπους εκεί αλλά στα περισσότερα σημεία ο κατάλογος της SONY και της Psygnosis είναι εντελώς διαφορετικός. Ενα σημείο όπου συναντιόμαστε είναι το Last Action Hero. Ενα από τα πράγματα που έκανε την Psygnosis μεγάλη είναι ότι υπήρξαν αυτόνομοι χρηματικά και δημιουργικά. Εκαναν τις δικές τους εμπορικές επιλογές και η επιτυχία ήρθε από τον πειραματισμό. Αυτή τη στιγμή έχουν πάνω από 100 τίτλους σε κατασκευή και μερικοί θα τα καταφέρουν όπως έχουν ενώ άλλοι θα αλλάξουν στην πορεία. Η δική μας προσέγγιση θα είναι πιο αγοραστικά/εμπορικά κατευθυνόμενη. Θα πάμε για πολλές δοκιμασμένες και πετυχημένες ιδέες που σε τελική ανάλυση θα οδηγήσουν σε μια θαυμάσια ισορροπία. Θα είμαστε η πλευρά που θα διαθέτει και θα διαφημίζει όλα τα προϊόντα των video games που θα έρχονται από την Psygnosis και ταυτόχρονα θα φτιάχνουμε και δικά μας παιχνίδια. Ο κόσμος μπορεί να αναρωτηθεί γιατί όχι μία μεγάλη εταιρία. Κατά βάση είμαστε 2 διαφορετικές εταιρίες, η SONY είναι μια μεγάλη εταιρία με πρόσβαση στα μέσα επικοινωνίας που θα χρησιμοποιηθούν για την προαγωγή προϊόντων. Η Psygnosis είναι μια κορυφαία κατασκευάστρια software για υπολογιστές κυρίως βασισμένους σε CD χρησιμοποιώντας εργαλεία και μέσα που άλλες δεν έχουν καν ακούσει. Τώρα που η SONY έχει την Psygnosis είναι πολύ εύκολο για μας να φέρουμε αλλαγές αλλά πιστεύω ότι η SONY δεν θα ήθελε να αλλάξει τίποτα στην Psygnosis αφού ήταν πολύ πετυχημένη από μόνη της. Αυτό που πετύχαμε αγοράζοντας την εταιρία είναι να έχουμε στα χέρια μας μια εντελώς αυτοδύναμη εταιρία που δεν χρειάστηκε ποτέ εξωτερικές επενδύσεις ή άλλο κεφάλαιο. Πέτυχαν όλα τους τα αποτελεσματα επανεπενδύοντας τα κέρδη τους. Αν λοιπόν δωσεις σε μια τέτοια εταιρία μια γερή "ένεση" χρημάτων θα μεγαλώσει και θα γινει ακόμα πιο πετυχημένη. Πρέπει να κρατάω επαφή με όλες τις πλευρές,



είτε αυτή λέγεται Αμερική, Γαλλία, Ιαπωνία ή Βρετανία. Υπάρχει ακόμα και η περίπτωση να παράγουμε προϊόντα ειδικά για συγκεκριμένες περιοχές. Ακόμα μία ουσιαστική πλευρά της δουλειάς μου είναι να ρίχνω μια ματιά στη τελευταία τεχνολογία και να είμαστε πάντοτε ένα βήμα μπροστά προβλέποντας όχι μόνο το είδος του software που θα κάνει την επιτυχία σε ένα χρόνο από τώρα αλλά και τις μηχανές που θα έχουν τα μεγαλύτερα μερίδια της αγοράς. Ετσι όπως αναπτύσσεται η βιομηχανία μας θα υπάρχουν πολλοί περισσότεροι άνθρωποι να δουλεύουν πάνω σε ένα προϊόν της SONY. Μιλάμε για 10 άτομα το λιγότερο σε ένα πρόγραμμα. Μερικά από τα μαθήματα στο πανεπιστήμιο αυτή τη στιγμή είναι γύρω από τους υπολογιστές και τις βιομηχανίες που συνδέονται με τα γραφικά και αυτοί θα ειναι οι άνθρωποι προς τους οποίους θα στραφούμε. Βρισκόμαστε για παράδειγμα πολύ κοντά στο να προβάλουμε εικόνες υψηλής ποιότητας. Μόλις περάσουμε αυτό το φράγμα -που θα είναι τρομερό επίτευγμα- όχι μόνο στην βιομηχανία hardware, θα μπορούμε να έχουμε την ίδια ποιότητα σε ένα φιλμ στην τηλεόραση αλλά και σε ένα παιχνίδι. Αυτός είναι ο επόμενος στόχος μας. εργαζόμαστε πάνω στα μηχανήματα της νέας τεχνολογίας ήδη και πιθανότατα θα ξέρετε ότι η SONY έχει εμπλακεί στην υπόθεση hardware πριν από λίγο καιρό με το Play Station και οι άνθρωποί μας στην Ιαπωνία ψάχνουν συνεχώς για ένα μηχάνημα αλλά δεν έχουν παρθεί ακόμα αποφάσεις ούτε μηχανήματα έχουν ανακοινωθεί ότι θα κυκλοφορήσουν. Σαν εταιρία παραγωγής software έχουμε ενδιαφερθεί για νέα μηχανήματα όπως το Satan, η νέα κονσόλα της Nintendo, το 3DO κτλ. Υπάρχουν και άλλα μηχανήματα για τα οποία όμως δεν μπορώ να σας πω τίποτα. Θα δείτε πάντως πολλά νέα και συναρπαστικά παιχνίδια από την SONY που θα χρησιμοποιούν φανταστική νέα τεχνολογία. Μόλις την περασμένη εβδομάδα βρισκόμασταν σε ένα στούντιο ταινιών παίρνοντας φωτογραφίες από τα σκηνικά για τα backgrounds ενός προγράμματος έτσι ωστε όλα να είναι τέλεια. Με ζωντανούς ηθοποιούς ακόμα σαν ένα στοιχείο ορισμένων παιχνιδιών θα μείνετε περισσότερο από εντυπωσιασμένοι.

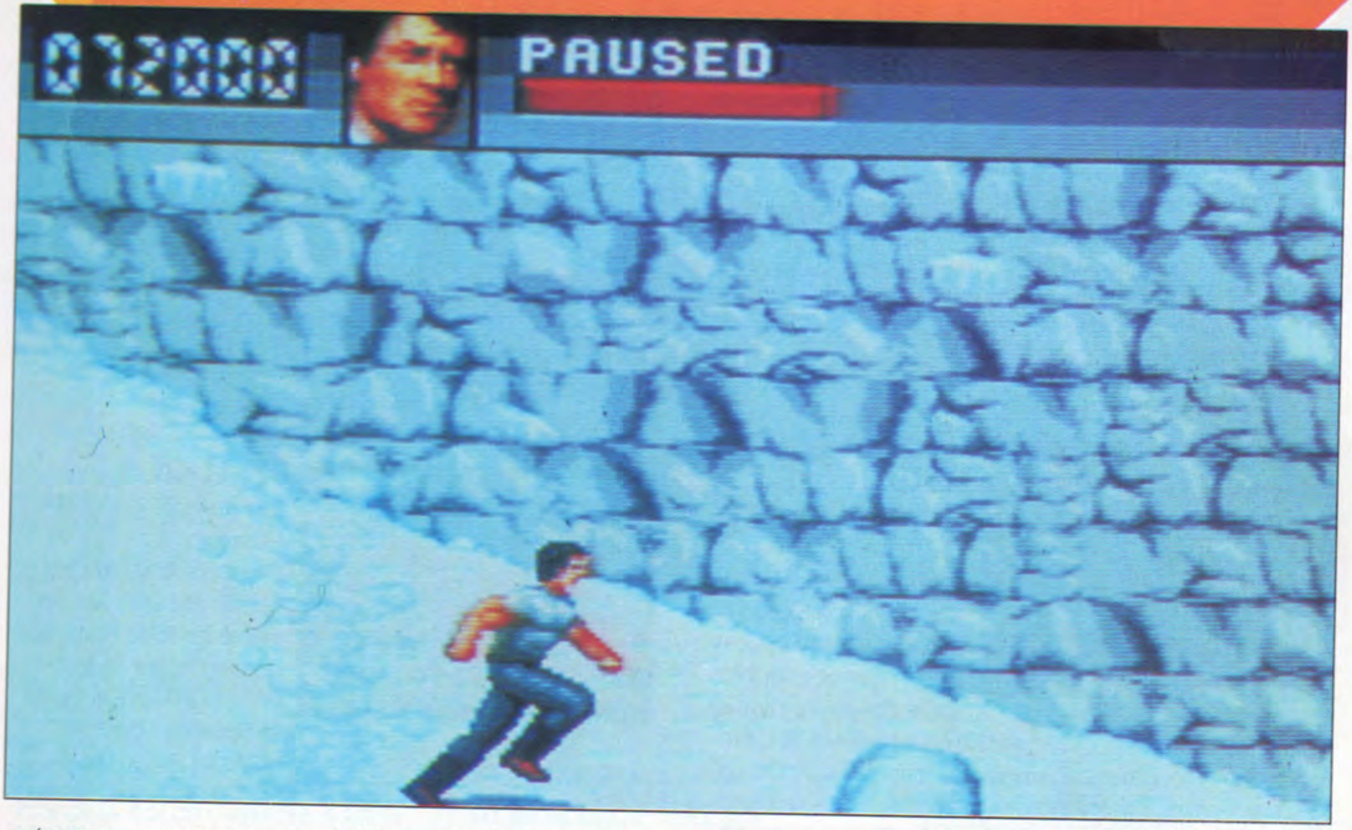


MIER MALINSKY

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΕΥΡΩΠΑΙΚΗΣ ΑΓΟΡΑΣ

Δουλειά μου είναι να συντονίζω όλες τις περιοχές μέσα στην Ευρώπη. Είτε αυτο αφορά τα διάφορα παραρτήματά μας μέσα στην ιδια χώρα είτε ορισμένους αντιπροσωπους εγώ πρέπει να συζητώ μαζί τους τα σχέδια για κάθε παιχνίδι. Μαθαίνω λοιπόν ποιο είδος παιχνιδιών είναι δημοφιλές σε συγκεκριμένες γεωγραφικές περιοχές και εργάζομαι πάνω στην ειδικευμένη αυτή διαφημιστική καμπάνια. Εχω δουλέψει στην μουσική βιομηχανία και η εμπορική προώθηση παιχνιδιών είναι εντελώς διαφορετική. Υπάρχουν τόσα πολλά παιχνίδια γύρω σου που πρέπει να πείσεις το κοινό ότι τα δικά σου παιχνιδια είναι τα καλύτερα. Η SONY δεν έχει σ'αυτόν τον τομέα ακόμα κάνει αυτό που μπορεί και έτσι δεν θα ακούσετε τον κόσμο να λέει "κοίτα, ένα νέο παιχνίδι της SONY", πράγμα όμως που θα κάνουν με το όνομα της Psygnosis. Επομένως είναι σκοπός να φτιάξουμε την εικόνα της εταιρίας σωστά μέσα από την διαφήμιση φτάνοντας μέχρι τον κόσμο. Οι άνθρωποι δεν μπαίνουν σε ένα κατάστημα για να ζητήσουν το Dracula ή το Sensible Soccer από εμάς. Ετσι πρέπει να προσπαθήσουμε σκληρά για να





σκέφτονται τα παιχνίδια της SONY πρώτα. Και έχουμε τα μέσα για να το κατορθώσουμε αυτό. Γιατί ειμαστε η SONY, μουσική και κινηματογραφική εταιρία και θα χρησιμοποιήσουμε αυτούς τους τομείς για να μας βοηθήσουν πράγμα που είναι μεγάλο πλεονέκτημα. Αν μπορούμε να έχουμε αστέρες της μουσικής και του κινηματογράφου να προωθούν τα παιχνιδια μας θα βοηθήσει στην εικόνα μας.

Ας δούμε όμως και ποιοί είναι οι πρώτοι τίτλοι που θα έρθουν:



CLIFFHANGER

MegaDrive, Super NES, GameBoy

Το παιχνίδι θα εμφανιστεί στα τέλη αυτού του Νοέμβρη και απλώνεται σε 7 επίπεδα που περιλαμβάνουν δάση, σπηλιές, απότομα βράχια και βουνά βάζοντας τους παίκτες στον ρόλο του ήρωα (που στον κινηματογράφο τον παίζει ο Σταλόνε) που πρέπει να σώσει τους φίλους του από τους τρελλούς τρομοκράτες χρησιμοποιωντας έναν συνδιασμό από ικανότητες μάχης και αναρρίχησης. Τα καλά νέα είναι ότι μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα Uzi, μαχαιρια και μια συλλογή από θανάσιμες κινήσεις Κουνγκ Φου. Τα άσχημα νέα είναι ότι όλοι οι τρομοκράτες και το περιβάλλον είναι εναντίον σας. Μπόλικη δράση και αν έχετε δει το έργο με τις αρκούδες και τα ελικόπτερα σίγουρα θα θέλετε να παίξετε το παιχνίδι.



CHUCK ROCK

Super NES, GameBoy

Ο κοιλαράς πρωτόγονος επιστρέφει αλλά σε διαφορετικά φορμάτ. Ο παλαιολιθικός Chuck δεν είναι το ίδιο άτομο από την στιγμή που ο εχθρός του Lone Gray Gritter απήγαγε την γυναικα του. Πρέπει να βοηθήσετε τον Chuck να πολεμήσει στα πιο περίεργα μέρη ή τουλάχιστιν σε μέρη με πολύ περίεργα ονόματα οπως τα Spooky Cave, Ice Age, Water World και Dinosaur Graveyard προτού συνατήσει τον αντίπαλό του σε μια μάχη θανάτου για να πάρει πίσω την γυναίκα του. Για όσους δεν ξέρουν το παιχνιδι (αυτούς δηλαδή που παίρνουν για πρώτη φορά USER ή ζούσαν στον Αρη) είναι ένα παιχνιδι με οριζόντιο scrolling που περιλαμβάνει πάνω από 500 οθόνες πλούσιων και πολύχρωμων γραφικών τοποθετημένων σε πολλαπλά επίπεδα scrolling. Διασκεδαστικό και γεμάτο με χιούμορ και δράση.



EQUINOX

για Super NES

Ενα adventure που σας βάζει σε νέους κόσμους μυστυρίου, μαγείας και δολοπλοκίας στο Super NES σας. Σε αυτό το 3D παιχνίδι-συνέχεια του κλασικού Solstice ο παίκτης εμπλέκεται σε μια αναζήτηση να ελευθερώσει τον μεγάλο μάγο Shadax από τα μπουντρούμια της caledoina. Τώρα πως ένας τόσο μεγάλος υποτίθεται

μάγος βρέθηκε φυλακισμένος δεν ξέρω. Ξέρω όμως ότι εσείς παίρνετε τον ρόλο του Glendaal του γιου του μάγου και τον ψάχνετε στα 8 επίπεδα του παιχνιδιού, που αναλυονται σε περισσότερα από 450 δωμάτια και 8 μπουντρούμια. Παράλληλα με την αναζήτηση στους τεράστιους λαβύρινθους και σε περιστρεφόμενους χάρτες (χρησιμοποιώντας την τεχνική του mode 7) ο παίκτης πρέπει να πολεμήσει με μια μεγάλη ποικιλία τεράτων και περίεργων sprites, όλα προγραμματισμένα με έναν σκοπό, να τον καταστρέψουν. Το παιχνίδι ολοκληρώνεται με μεγάλους τελικούς κακούς για κάθε ένα απο τα 8 επίπεδα.



LAST ACTION HERO

All console formats

Είδατε το έργο; Μπόλικη δράση αλλά περίμενα κάποιον καλυτερο ρόλο και σενάριο για τον Αρνολντ. Εσείς πάντως μπορείτε να περιφέρεστε περήφανα σαν το sprite του τελευταίου μεγάλου ήρωα αποφεύγοντας σφαίρες, αυτοκίνητα που συγκρούονται, κομμάτια από κτίρια που πέφτουν κτλ. Οπως λέει και το όνομα του παιχνιδιού η δράση είναι η καθημερινή σας απασχόληση ενώ το παιχνίδι ακολουθεί πιστά την ταινία και η παρουσίαση είναι σαν κινηματογραφικό έργο στα περισσότερα φορμάτ.



FLASHBACK

για Super NES

Ενα από τα πιο πετυχημένα από κάθε άποψη arcade adventures όχι μόνο στους υπολογιστές αλλά και στο Megadrive θα εμφανιστεί στο 16-bit μηχάνημα της Nintendo από την SONY. Με φανταστικά γραφικά και πολύ ενδιαφέρουσα ιστορία και σενάριο που θα σας μαγέψει με τους γρίφους και τα περίεργα εξωγηινα όντα που τριγυρίζουν παντού.



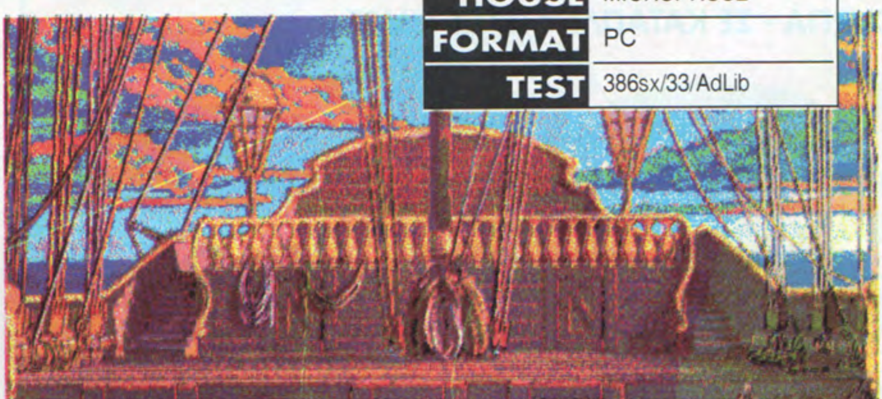
DRACULA

Ενα παιχνίδι για MEGA CD που αναμένεται να συναρπάσει με τα σκοτεινά του γραφικά. Με παιχνίδια όπως το Hook, το Gearworks και τα ανάλογα, η SONY φαίνεται οτι θα κάνει το μεγάλο ΜΠΑΜ!!!

MEGA REVIEW



HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	PC
TEST	386sx/33/AdLib



ΤΟΥ **Π.ΣΩΤΗΡΙΟΥ**

Επιτέλους το Pirates Gold είναι στα χέρια μας Original και με την βούλα. Δεν διαφέρει από την έκδοση που κυκλοφόρησε στην Αμερική και αυτό δεν μας έκανε ευτυχισμένους ιδιαίτερα. Και αυτό γιατί όπως έχουμε ξαναγράψει δεν έχει τόσο σημαντικές διαφορές από το πρώτο μέρος ή καλύτερα απ'ο την πρώτη κυκλοφορία του πριν από τόσα χρόνια.

Οι κύριες διαφορές είναι στα γραφικά όπου εδώ έχουμε αξιοποίηση της VGA αλλά μόνο στις στατικές οθόνες αφού εκεί που το πλοίο κινείται στην θάλασσα ή στις οθόνες όπου βλέπετε την ξηρά δεν ξεπερνά την ποιότητα της EGA. Ο ήχος είναι ο μεγάλος κερ-

δισμένος της υπόθεσης με τις σύγχρονες κάρτες ήχου της αγοράς να έχουν αντικαταστήσει το μπλι-μπλι των συμβατών. Πέρα από αυτό το gameplay έχει παραμείνει ίδιο και τουλάχιστον ο δικός μου σκληρός το κάνει να φαίνεται αργό, όσο ήταν και η δισκέτα στο πρώτο!

ΤΟ GAMEPLAY

Αν λοιπόν θέλατε ποτέ να γίνετε ο βασιλιάς των θαλασσών, να αποκτήσετε πολλά χρήματα, λίγο ήρωας και επαναστάτης αυτό το παιχνίδι σας δίνει την ευκαιρία. Πολύ ευκολόπαιχτο με ένα σωρό -και ακόμα περισσότερεςσκηνές δράσης όπου μπορείτε να ξιφομαχίσετε με διάφορους αντιπάλους και γενικά να ευχαριστηθείτε κάνοντας σχεδόν ό,τι θέλετε. Γιατί η πειρατική ζωή είναι πολύ όμορφη αν βέβαια έχετε τα κότσια και τις ικανότητες.

Πρώτα απ'όλα μπορείτε να διαλέξετε να είσαστε Αγγλος, Γάλλος ή Ισπανός πράγμα που θα σας δώσει τα χαρακτηριστικά του καθενός και διαφορετικές συνθήκες για να ξεκινήσετε την καρριέρα σας. Οπως και να το κάνουμε οι Γάλλοι είναι εξαιρετικά γοητευτικοί και έχουν τον τρόπο τους με τις γυναίκες ενώ οι Αγγλοι θεωρούνται γνώστες των θαλασσών και καλοί πολεμιστές (τρομάρα τους που όποτε συμμετέχουν σε άσκηση του ΝΑΤΟ χάνουν δυό-τρία αεροσκάφη!) και οι Ισπανοί είναι κάτι απ'όλα. Μόλις τελειώσετε με την εθνικότητά σας είναι ώρα να μαζέψετε το πλήρωμα που θα

ΓΕΝΙΚΑ

Δεν είναι το πρόγραμμα με την ανανέωση που περιμέναμε. Τα στοιχεία στρατηγικής και περιπέτειας δεν έχουν αλλάξει καθόλου από το πρώτο μέρος και η VGA δεν είναι απαραίτητη βελτίωση σε πολλά σημεία του παιχνιδιού. Αν δεν ήταν remake θα του άξιζε καλύτερη βαθμολογία αλλά όποιος είχε το πρώτο δεν θα ενθουσιαστεί τώρα.





δεχτεί να πολεμήσει μαζί σας. Βέβαια μπαίνοντας στις διαφορες ταβέρνες θα βρίσκετε μόνο μεθύστακες και ίσως χρειαστεί να τριγυρίσετε στην πόλη για να μαζέψετε το πλήρωμα σας έναν προς έναν. Τέλος πάντων παρά τους κόπους σας μετά από λίγο έχετε ένα χαρούμενο τσούρμο από πιστούς(!) ναύτες και είναι ώρα να ξεκινήσετε.

Εμφανίζεται έτσι ένας πελώριος χάρτης του κόσμου όπου μερικές χώρες απουσιάζουν βέβαια διότι βρισκόμαστε σε άλλες εποχές. Από το 1500+ μέχρι το -1700 για την ακρίβεια και ένα μεγάλο μέρος του κόσμου συχνά δεν είναι χαρτογραφημένο. Μπορείτε να κατευθυνθείτε στην κοντινότερη πόλη για να την λεηλατήσετε ή μπορεί στον δρόμο σας να συναντήσετε κάποιο άλλο πλοίο επίσης πειρατικό ή για δική του ατυχία απλά εμπορικό. Τώρα μπορείτε να αποφασίσετε τί θα κάνετε ελεύθερα. Δηλαδή μπορείτε να αποφασίσετε να επιτεθείτε για να καταλάβετε το άλλο πλοίο αλλά πάντα υπάρχει η πιθανότητα να νικηθείτε και να σας αιχμαλωτίσουν. Γι'αυτό μπορείτε να ελέγξετε τί είδους πλοίο είναι αυτό που βλέπετε και να εκτιμήσετε από πριν τί σας περιμένει.

Με τον ίδιο τρόπο μπορείτε να υπολογίσετε και τις δικές σας ανάγκες σε πλοία. Μόλις αποκτήσετε τα απαραίτητα χρήματα επιτέλους μπορείτε να αγοράσετε κάποιο άλλο είδος πλοίου, προφανώς μεγαλύτερο που να παίρνει περισσότερους ναύτες και ακόμα πιο πολά κανόνια. Προσέξτε όμως ότι όσο περισσότερο πλήρωμα έχετε τόσο πιο δύσκολο είναι να το κρατήσετε χαρούμενο. Και χαρούμενο πρέπει να το κρατήσετε γιατί κάθε ένας που φεύγει όχι μόνο κάνει την επίθεσή σας πιο αδύναμη αλλά παίρνει και περισσότερα χρήματα απ'όσα του αξίζουν μαζί του.

Ενόσω βρίσκεστε



στην θάλασσα μπορείτε να βλέπετε τα άλλα πλοία με το τηλεσκόπιο, να στέλνετε σήματα και να παίρνετε διάφορες πληροφορίες. Οπως και το κλασικό Pirates το παιχνίδι είναι και εδώ τοποθετημένο στην χρονική περίοδο των αιώνων 15-17. Ετσι θα βρεθείτε να οδηγείτε το πλοίο σας στα νερά της Καραϊβικής με έναν πολύ απλό χειρισμό. Μόλις βγείτε στον χάρτη όπου βλέπετε το σκάφος σας από πάνω μπορείτε να το κατευθύνετε με την χρήση ενός μικρού κέρσορα. Από αυτή την άποψη του κόσμου μπορειτε να δείτε σημειωμένα παντού τα νησιά καθώς και τα υπόλοιπα πλοία να περνούν κοντά σας όπως και στο πρωτότυπο Pirates. Μπορείτε να μπείτε σε όποια πόλη θέλετε και να αντιμετωπίσετε οποιονδήποτε γουστάρετε.

Και το πιο συγκλονιστικό μέρος της δράσης δεν είναι άλλο από την πατροπαράδοτη ξιφομαχία. Βλέπετε την οθόνη από το πλάι και τα δύο sprites αντιμέτωπα κρατώντας τα σπαθιά που ο καθένας έχει επιλέξει. Κάτω υπάρχει ένα menu με τα χτυπήματα που έχετε στην διάθεσή σας τα οποία ενεργοποιήτε με τον κέρσορα. Μπορείτε να κάνετε επίθεση κοντά ψηλά ή χαμηλά αλλά και άμυνα. Μπορεί ο τρόπος χειρισμού να δείχνει κάπως πρωτόγονος για τα σημερινά δεδομένα αλλά είναι από τους καλυτερους για να υπάρχει ακρίβεια και σωστό gameplay στην συγκεκριμμένη περίπτωση. Εξάλλου είναι ένα σύστημα που αφήνει πολλά περιθόρια για εξάσκηση και βελτίωση, πράγμα εξαιρετικά σημαντικό αφού προχωρώντας στην περιπέτεια θα δείτε ότι υπάρχουν μερικοί αντίπαλοι που είναι ιδιαίτερα προικισμένοι στην χρήση του σπαθιού.

Υπάρχουν ένα σωρό στόχοι που πρέπει να επιτύχετε στο Pirates Gold! Θα χρειαστεί να αναζητήσετε θυσαυρούς, να συζητήσετε και να εμπλακείτε σε πολιτικά θέματα με Κυβερνήτες σε διάφορες πόλεις αλλά και να κυριέψετε αρκετές πόλεις. Αν συναντήσετε μάλιστα και τους κατάλληλους σκοτεινούς τύπους μπορείτε να δουλέψετε και στο λαθρεμπόριο. Οταν βρίσκεστε σε κάποια μάχη υπάρχει ένα μενού που σας δείχνει συνεχώς την κατά-

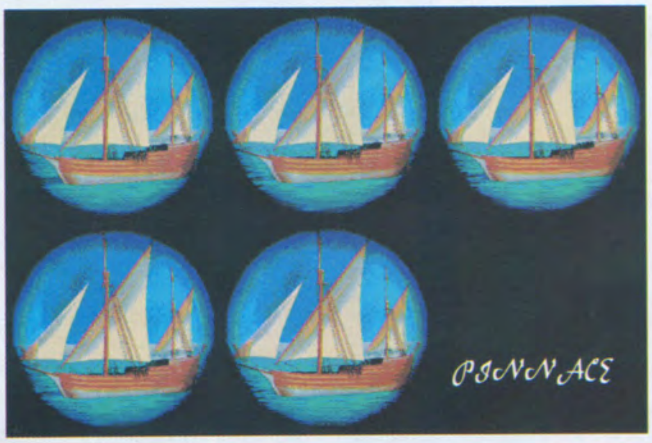



FRIGATE


BARQUE


MERCHANTMAN


FAST GALLEON


PINNACE


CARGO FLUYT


SLOOP


GALLEON

στασή σας και τα χτυπήματα που έχει δεχτεί κάθε πλευρά. Μιλάμε για



ένα action adventure με πολλή στρατηγική κάνοντας το σενάριο κάθε φορά που αρχίζετε εντελώς διαφορετικό από το προηγούμενο. Αν θέλετε απλά να πολεμήσετε το παιχνίδι σας επιτρέπει να τα βάλετε με όλους αλλά έτσι δεν θα βγάλετε λεφτά.

ΤΕΧΝΙΚΗ ΑΠΟΨΗ

Το Gameplay είναι φρέσκο σαν την πρώτη μέρα που κυκλοφόρησε. Τα γραφικά και ο ήχος είναι όμως η μόνη πραγματική βελτίωση.

Το παιχνίδι αργεί να φορτώσει από τον δίσκο περισσότερο απ'ο,τι θά'πρεπε. Πιάνει επίσης πολύ χώρο και δεν προσφέρει την νέα αίσθηση που περιμέναμε. Οι στατικές οθόνες είναι σαφώς βελτιωμένες στο έπακρο. Ομως η VGA δεν βοήθησε πολύ το πρόγραμμα.

Δεν χουν γίνει οι απαραίτητες προσθήκες animation. Ο ήχος σε Ad-Lib δεν ήταν αυτό που περίμενα. Τα μουσικά κομμάτια περνάνε συνήθως αδιάφορα και απαρατήρητα αν και ποιοτικά.

Για όποιον δεν είχε ποτέ την πρώτη έκδοση σε PC το παιχνίδι θα φανεί φανταστικό. Οι υπόλοιποι μπορεί ακόμα και να το βαρεθούν. Το πρώτο θεωρείται κλασικό. Είναι μέσα στα 10 καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών. Το δεύτερο δεν έχει τελικά να προσθέσει τίποτα στον μύθο.

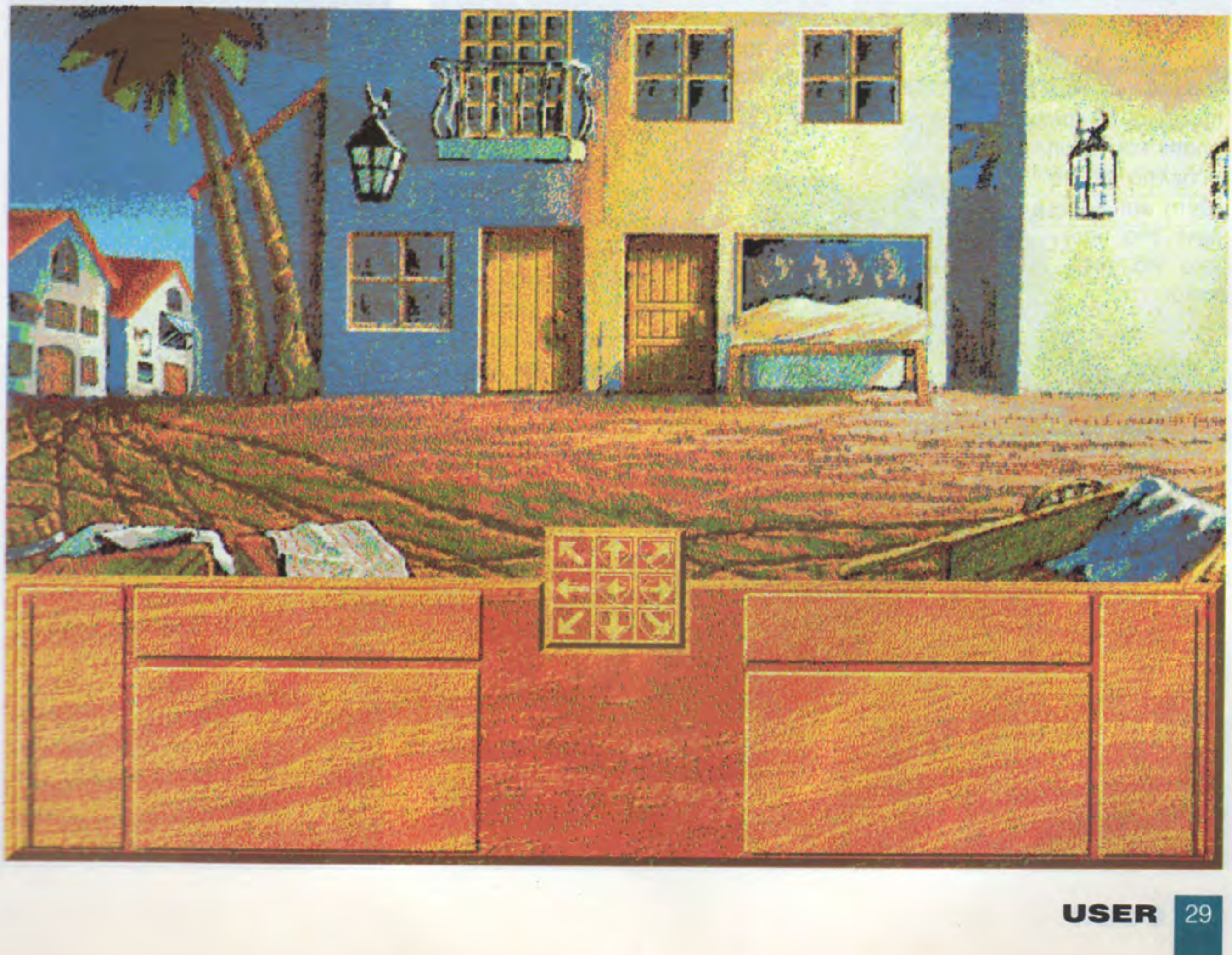
ΑΝΤΟΧΗ

83%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Μην το πάρετε κατάκαρδα, μπορεί να το ξανακυκλοφορήσει σε 10 χρόνια!

ΓΡΑΦΙΚΑ	81
ΗΧΟΣ	82
GAMEPLAY	84
ΓΕΝΙΚΑ	83



GAME REVIEW



HOUSE	RAINBOW ARTS
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA 500

ΤΟΥ **Ν.ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

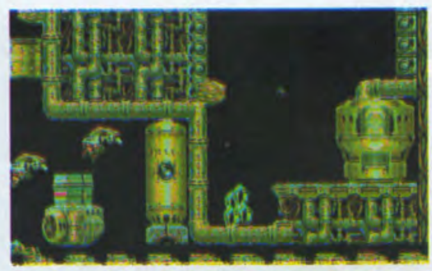


Ο σιδερένιος ήρωας επέστρεψε. Δηλαδή κάποιος μακρινός του απόγονος γιατί όπως λέει και το σενάριο έχουν περάσει πολλά πολλά χρόνια από τον πρώτο Turrican. Ο καινούριος πάντως δεν φαίνεται να καλοβολεύεται μέσα στα σίδερα, μάλλον του έρχονται στενόχωρα.. Οπως και νάχει όταν η πρώτη στρατιά των κακών κατέστρεψε τους πρώτους 30 πλανήτες άφησε τον φραπέ και το ψηφοδέλτιο του Λεβέντη και κατέβηκε στο υπόγειο για την πανοπλία.



Εκεί κάπου το παιχνίδι εγκαταλείπει την αρκετά όμορφη και σαν Japanimation εισαγωγή του και σας δίνει τις πρώτες επολογές. Μετά αρχίζουν τα επίπεδα και ενώ θα σας θυμίσουν σαφώς τα δύο πρώτα επεισόδια της τριλογίαςς θα έχετε και την υποψία ότι όλα αυτά τα έχετε ξαναδεί και κάπου αλλού. Μην σπάτε όμως το κεφάλι σας θα σας πω εγώ τί σας θυμίζουν. Τα τελευταία επίπεδα οπωσδήποτε είναι επιρρεασμένα από τα αντίστοιχα του Z-OUT (θυμάστε εκείνο το εκπληκτικό shoot'em up της Amiga;) και νωρίτερα έχω την αίσθηση ότι οι προγραμματιστές του Turrican 3 θέλησαν να μιμηθούν την δόξα και την τεχνική του Super Probotector στο Super NES (μπορείτε να κάνετε μια επαλήθευση μόνοι σας στις σελίδες του GAMER αυτού του μήνα).

Μια πρώτη διαφορά από αυτό που σίγουρα όλοι είχατε στο νου σας μόλις ακούσατε για τρίτη φορά το όνομα Turrican είναι ότι το παιχνίδι σε γενικά -αλλά όχι απόλυτα- πλαίσια είναι ένα γραμ-



Τα backgrounds του τρίτου επιπέδου χρησιμοποιούν 16 χρώματα.

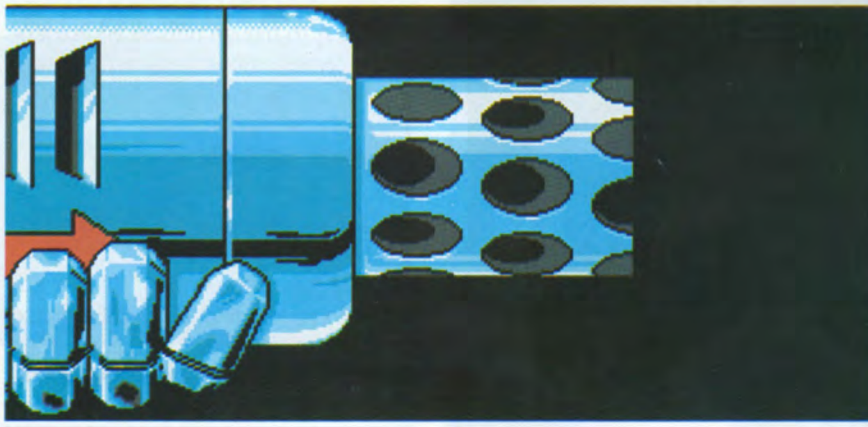
ΓΕΝΙΚΑ

Το πρόγραμμα παραμένει ευχάριστο και είναι εξέλιξη προς το καλύτερο ότι είναι γραμμικό πλέον και δεν χάνεσαι. Ομως η τεχνική πλευρά του δεν με ικανοποίησε. Ωραίο το scrolling και πολύ γρήγορη η δράση αλλά τα χρώματα είναι λίγα, ο ήχος δεν έχει τίποτα το εξαιρετικό και τα περισσότερα sprites, συμπεριλαμβανομένου και του πρωταγωνιστή, είναι μικρά.

Οταν δεν φοράει την στολή του είναι ένας συνηθισμένος καρτουνόφλωρος όπως οι άλλοι.



μικό action/shoot'em up και όχι μια πελώρια περιπέτεια όπου χάνεστε μέχρι να συναντήσετε τον πρώτο κακό. Τώρα προχωράτε συνήθως από αριστερά προς τα δεξιά και αν έχετε την απαραίτητη μαγκιά θα φτάσετε στον κακό. Μόνο που δεν είναι ένας. Είναι πολλοί διάσπαρτοι ενώ τα υπόλοιπα sprites πρέπει να τα κατατάξουμε μάλλον στην κατηγορία "αμεληταία ποσότης". Φαίνεται όμως ότι οι προγραμματιστές βαριόντουσαν να κατασκευάσουν πρωτότυπα πράγματα και έτσι θα ξαναδείτε μέχρι και εκείνο το πελώριο χέρι... Αλλά ένα χέρι παραπάνω έχει και ο ίδιος ο ήρωας. Εχει αποκτήσει την ικανότητα να εκτοξεύει έναν μηχανισμό που του επιτρέπει να περνάει πάνω από κενά και να μένει κρεμασμένος από απόκρυμνες περιοχές του foreground. Δεν θέλω να επαναλαμβάνομαι αλλά αυτό σίγουρα είναι ένα σύμπλεγμα που θα είχε από μικρός ο Turrican απέναντι στον αξιοθαύμαστο Bionic Commander.



Το όπλο του εγκλήματος.

ΑΝΤΟΧΗ

80%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Υπάρχουν στιγμές που νομίζεις ότι παίζεις κάτι πρόχειρα φτιαγμένο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	78
ΓΕΝΙΚΑ	79



MEGA REVIEW



HOUSE	BRODERBUND
FORMAT	PC
TEST	386sx/25/Adlib/2Mb RAM

ΤΟΥ Π.ΣΩΤΗΡΙΟΥ



Ενα εκπαιδευτικό πρόγραμμα από την Broderbund πάνω σε έναν από τους πλέον ενδιαφέροντες τομείς, το Διάστημα. Το πρόγραμμα χρησιμοποιεί την δύναμη της VGA για να αποδώσει με πειστότητα τις εικόνες του διαστήματος καθώς επίσης και όποια κάρτα ήχου για να δημιουργήσει ατμόσφαιρα. Καλύπτει σχεδόν κάθε ανθρωπινη δραστηριότητα γύρω από το διάστημα και απαντάει στα περισσότερα ερωτήματα για τα ουράνια σώματα.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ενα σημείο του προγράμματος που έπρεπε να προσχθεί περισσότερο είναι αυτο του χειρισμού και γενικότερα της συμπεριφοράς του προγράμματος στην οθόνη. Χρησιμοποίησα ένα αρκετά δυνατό μηχάνημα για να το τρέξω (έναν 386sx/25 με 80άρη σκληρό) αλλά η καθυστέρηση των διαφόρων εικονιδίων να σχηματιστούν στην οθόνη και κατ'επέκταση η ολοκλήρωση της κάθε μίας οθόνης έπαιρνε σχεδόν 10 δευτερόλεπτα πράγμα εκνευριστικό. Μετά ένα άλλο ελάττωμα ήταν η ύπαρξη buffer που δεν συγχωρούσε λάθη. Αν πάταγες μερικές φορές ένα πλήκτρο ή το mouse μπορεί να βρισκόσουν μερικές οθόνες παρακάτω, που σημαίνει χάσιμο χρόνου.

ΤΕΧΝΙΚΗ ΑΠΟΨΗ

Οπως θα δείτε στις 10άδες φωτογραφιών μας υπάρχουν μερικά εντυπωσιακά δείγματα χρωμάτων και λεπτομέριας που περιμένουν τον χρήστη καθώς επίσης και animation σε πολλές περιπτώσεις ιδίως σε ότι αφορά τους πλανήτες. Η ανάλυση που χρησιμοποιεί το παιχνιδι είναι πραγματικά μεγάλη, 640*480 αλλά με 256 χρώματα υποστηρίζονται σπάνια και μόνο σε μικρότερη ανάλυση. Ο ήχος με Ad-Lib είναι ατμοσφαιρικός αλλά μόνο οταν υπάρχει! Τον περισσότερο χρόνο τον περνάτε με απόλυτη, διαστημική, ησυχία! Η τεχνική της Broderbund δεν ανταποκρίνεται σε καμία περιπτωση στις εξελίξεις της εποχής μας. Γίνεται συνεχής χρήση του σκληρού και σχεδόν καθόλου της μνήμης και αυτό είναι θετικό από μία άποψη καθώς τρέχει και σε συστήματα με λίγη μνήμη αλλά είναι αρνητικό για το χάσιμο του χρόνου. Αν η κατασκευάστρια είχε αξιοποιήσει περισσότερο την δύναμη της VGA και δεν είχε περιοριστεί στο να αποθηκεύει εικόνες στον σκληρό και απλά να τις εμφανίζει στην οθόνη θα ήταν καλυτερα για όλους μας.

ΓΕΝΙΚΑ

Θα μπορούσε να είχε καλυτερο χειρισμό και να εμβαθύνει περισσότερο στα πιο ενδιαφέροντα σώματα του διατήματος. Το animation περιορίζεται στα εύκολα, δηλαδή σε πλανήτες και τα σχετικά ενώ για τα πιο άγνωστα όπως οι μαύρες τρύπες και τα quazars κρατάει σιωπή ιχθύος. Η τεχνική της κατασκευάστριας είναι απαρχαιωμένη και μετά από μερικές μέρες θα το έχετε μάθει όλο απ'έξω.



-Το USER μου για ένα άλογο!

WHEN YOU WISH UPON A STAR



Εδώ μπορείτε να αρχίσετε την καταστροφή της Γης. Θα διασκεδάσουμε σίγουρα αυξάνοντας το βαρος και την ταχύτητα του αστεροειδή.



Τρομερή ατμόσφαιρα. Σαν κινηματογραφικό έργο...



Μπάααμ...



Ο κομήτης του Halley είναι ακόμα ένα δείγμα του λεπτομερούς μαθηματικού animation του προγράμματος.



Αυτά είναι τα αποτελέσματα ενός μικρού σχετικά μετεωρίτη.



Και αυτά ενός πολύ μεγάλου!



Ολες οι φάσεις της Σελήνης των αστρονόμων.



Υπάρχουν και ευτυχισμένοι αστεροειδείς

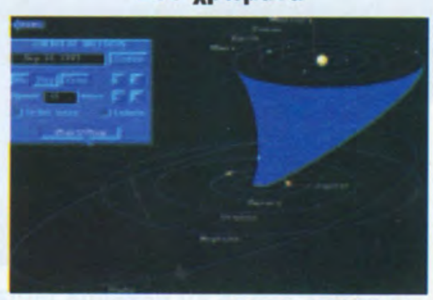


Ο φυσικός δορυφόρος της Γης από κοντά





Ο Δίας σε ανάλυση 320*200 με 256 χρώματα



Οι τροχιές σε ανάλυση 640*480 με 16 χρώματα



Οπως βλέπετε τους αστερισμούς από το έδαφος







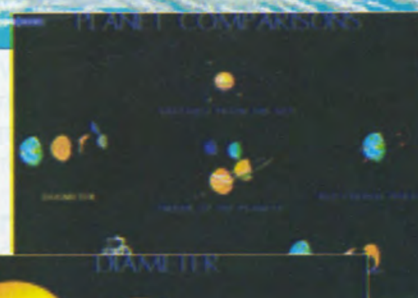
Πάνω: **Η μυθολογική πλευρά των πραγμάτων είναι από τις πιο διαφωτιστικές του προγράμματος. Μπορείτε να μαντέψετε τί ζώδιο είμαι;**



Μία μαύρη τρύπα, τίποτα περισσότερο...









Μερικές από τις πληροφορίες που μπορείτε να πάρετε για τους πλανήτες ειναι δοσμένες με ξεχωριστούς και διασκεδαστικους τρόπους.



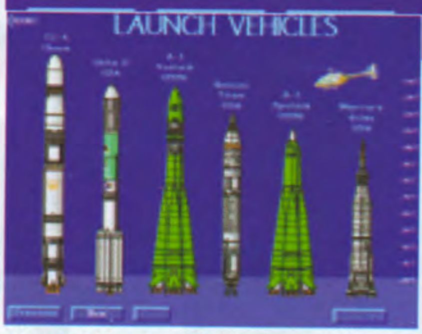


Σε μία οθόνη και μόνο μπορείτε να δείτε και να επιλέξετε τα μακρινά μυστήρια του διαστήματος.





Δορυφόρος: ο φέρων το δόρυ, αυτός που υπερασπίζει κάποιον γυρίζοντας γύρω του.



Η εξέλιξη των διαστημικών οχημάτων. Στο τέλος προσθέσανε και λίγη φαντασία οι επιστήμονες.

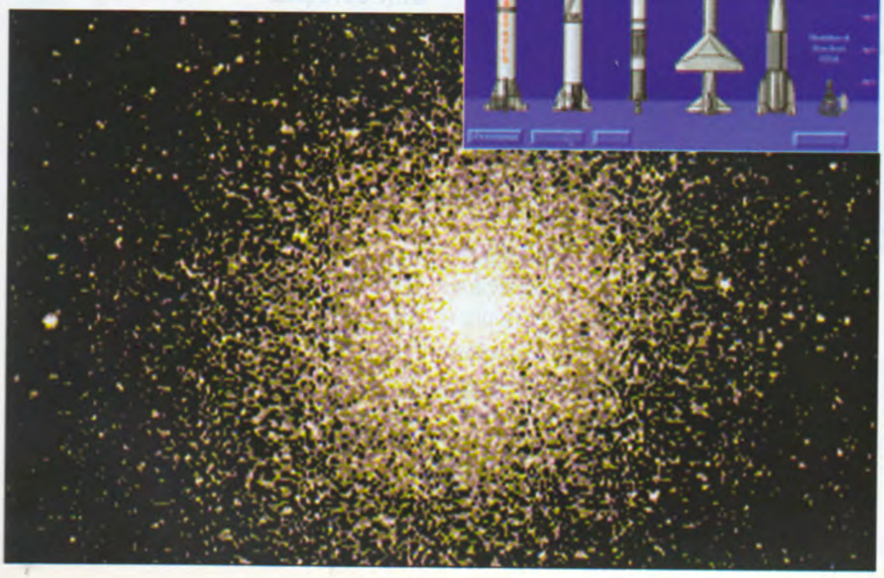








Είναι δυνατόν να έκανε λάθος ο Αϊνστάιν; Η συγκλονιστική αποκάλυψη στο USER Δεκεμβρίου.



ΑΝΤΟΧΗ

73%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ενα εκπαιδευτικό πρόγραμμα για μικρούς και μεγάλους

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΗΧΟΣ	63
GAMEPLAY	73
ΓΕΝΙΚΑ	77

GAME REVIEW

THE MAGIC CANDLE III

HOUSE	ELECTRONIC ARTS
FORMAT	PC
TEST	386/40 + SOUNDBLASTER

ΤΟΥ **Γ. ΓΡΙΒΑ**



Καθισμένος σε έναν από τους πάγκους του πανδοχείου της πόλης σας, απολαμβάνετε την μπύρα που πίνετε κάθε βράδυ. Ο μαγαζάτορας ετοιμάζεται να κλείσει, αλλά εσείς τον αγνοείτε, βυθισμένος όπως είσαστε στις σκέψεις σας. Οι μέρες κυλούν αργά και έχουν αρχίσει να γίνονται μονότονες. Φυσικά στην αρχή είσασταν ενθουσιασμένος από την τιμή που σας έκανε ο βασιλιάς σας να προστατέψετε την πόλη και ιδιαίτερα την γυναίκα του, για όσο διάστημα αυτός θα έλειπε σε κάποιο πόλεμο. Αν όμως αναλογιστείτε ότι μετά την νίκη σας επί του Απόλυτου Κακού τα πάντα έχουν ηρεμήσει, σίγουρα θα θέλατε να συμβεί κάτι που να σας ρίξει ξανά στην δράση.

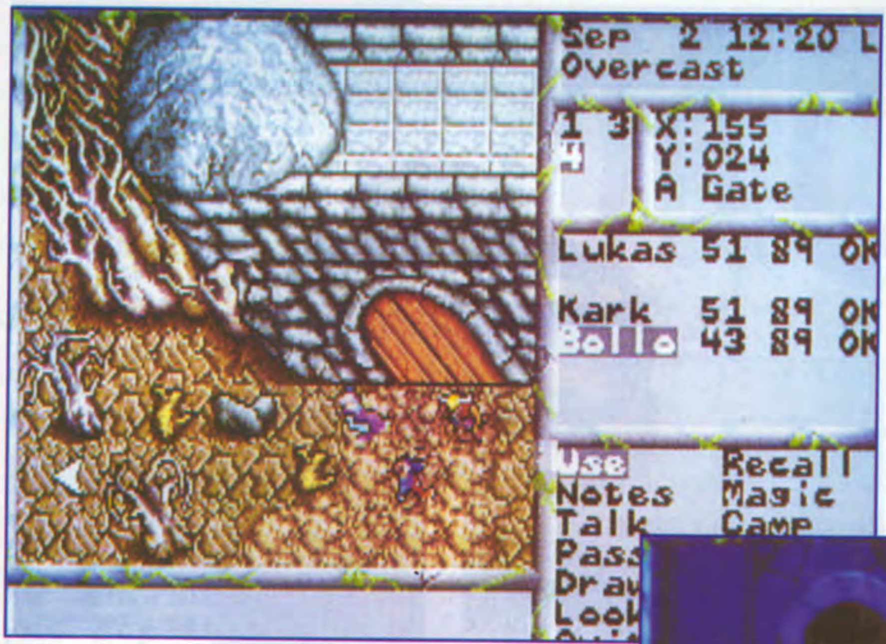


Η μόνη υποψία που μπορεί να έχει κάτι μυστήριο μέσα της είναι το γεγονός ότι το δάσος που βρίσκεται κοντά στην πόλη έχει αρχίσει να μολύνεται και να πεθαίνει, χωρίς να ξέρει κανείς τίποτα. Γυρνώντας στο παλάτι, η βασίλισσα σας αναθέτει την αποστολή να ανακαλύψετε τον λόγο που γίνονται όλα αυτά. "Επιτέλους δράση", σκέφτεστε και αμέσως επιστρέφετε στο πανδοχείο για να συντάξετε μια ομάδα έμπειρων πολεμιστών και μάγων για να σας συνοδέψουν στην καινούρια σας περιπέτεια. Και μετά ξεκινάτε με το χάραμα...

Για όσους δεν το κατάλαβαν αυτή είναι η υπόθεση του "Magic Candle III", ενός Role Playing Game έντονα επηρεασμένο από την καταπληκτική οικογένεια των Ultima, όπως θα δούμε και στην συνέχεια.

ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ

Άσχετα με το παιχνίδι σαν σύνολο, αυτό που μας εξέπληξε ήταν το γεγονός ότι αν και χωρίς λεπτομέρειες τα γραφικά είναι αυτά που πρέπει για το παιχνίδι. Οι στατικές εικόνες που είναι διάχυτες σε όλο το παιχνίδι είναι όμορφες και προσφέρουν στην ατμόσφαιρα που δημιουργείται. Εικόνες που μιλάνε από μόνες τους, εικόνες που βλέπετε σε αυτό το άρθρο και άλλες τόσες ατμοσφαιρικές, απίθανες, επικές. Τα χρώματα είναι πολύ σωστά διαλεγμένα, ένα φάσμα που αγγίζει το γκρίζο, πανέμορφες αποχρώσεις που

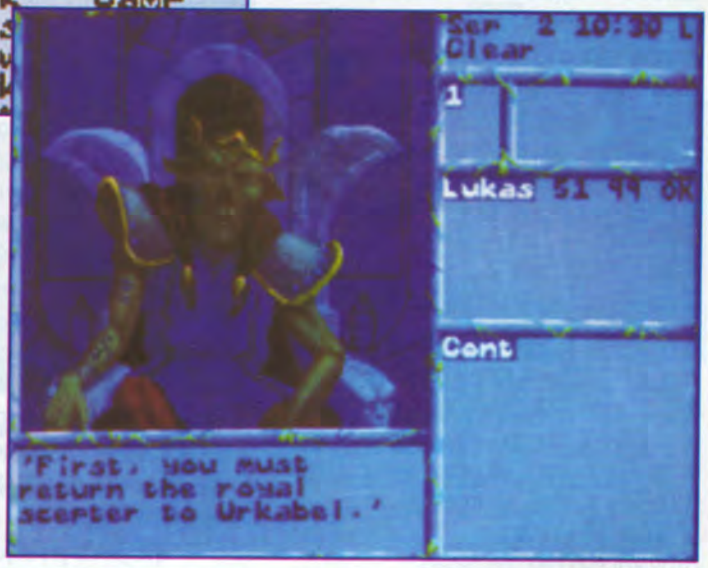


δένουν την εικόνα προκαλώντας πολλές φορές τις αισθήσεις.

Ο ήχος εξίσου ατμοσφαιρικός, σε όλο το διάστημα που ακούγεται. Δένει τις εικόνες που βλέπει ο παίκτης στην οθόνη με τον ίδιο τον ήχο, παρασύροντας τον παίκτη πολλές φορές να μην προσέχει την εξέλιξη, αλλά να ζει κλείνοντας τα μάτια την ατμόσφαιρα, την ένταση των υποτιθέμενων ηρώων, να γίνεται ένα με αυτούς και να ζει ουσιαστικά μέσα στο παιχνίδι.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ

Τι να πει κανείς όταν προσπαθεί να περιγράψει ένα μικρό έπος. Ο παίκτης από τις πρώτες εικόνες που έχει παρατηρήσει, από τις πρώτες νότες που έχει συλλάβει, νοιώθει το αίμα του να βράζει, την αδρεναλίνη να φτάνει σε πολύ υψηλά επίπεδα. Δεν είναι λίγες οι στιγμές που ίσως και να τρομάξει ενώ οι χαρακτήρες του πέσουν σε μια ενέδρα. Δεν είναι λίγες οι στιγμές που θα νευριάσει με τα παθήματα του, που θα χαρεί με την ολοκλήρωση ενός μέρους από το παιχνίδι, που θα στενοχωρηθεί αν πεθάνει κάποιος ήρωας. Ολα τα συναισθήματα που μπορεί να νοιώσει κάποιος υπάρχουν σε αυτό το παιχνίδι ή καλύτερα στην ατμόσφαιρα που δημιουργεί αυτό το παιχνίδι.





ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Εδώ βρισκόμαστε στο σημείο που φαίνεται καθαρά η επιρροή της προγραμματιστικής ομάδας που το κατασκεύασε. Σίγουρα όλοι όσοι έχουν κάποια εμπειρία με την σειρά της Origin, "Ultima", θα το παρατηρήσουν αμέσως. Τα πάντα φαίνονται (εκτός φυσικά από τις στατικές εικόνες) από μια κάθετη άποψη. Βλέπετε τα πάντα από πάνω, τους χαρακτήρες, τους αντιπάλους τους, το περιβάλλον στο οποίο βρίσκονται. Και όχι μόνο αυτό...

Ολο το interface με το οποίο ελέγχετε τις κινήσεις των χαρακτήρων είναι πανομοιότυπο με τα Ultima. Ισως εδώ, αν υπήρχε κάποια πρωτοτυπία να μιλάγαμε για ένα ξεχωριστό R.P.G. Αλλά δυστυχώς, προτιμήθηκε να χρησιμοποιηθεί ένα interface που είναι σε όλους σχεδόν γνωστό και το οποίο έχει το καλό να είναι φιλικό προς τον χρήστη. Ενα user friendly interface οπωσδήποτε μπορεί να κατακτήσει τον παίκτη που παίζει R.P.G's γιατί ο χειρισμός είναι εκείνο που ενδιαφέρει σε αυτού του είδους τα παιχνίδια.

ΑΝΤΟΧΗ

72%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Αποκτήστε το μόνο σε περίπτωση συλλεκτικού επιπέδου.

ΓΡΑΦΙΚΑ	67
ΗΧΟΣ	60
GAMEPLAY	65
ΓΕΝΙΚΑ	70

HOUSE	ELECTRONIC ARTS
FORMAT	PC
TEST	386/40 + SOUNDBLASTER

ΤΟΥ **Γ. ΓΡΙΒΑ**



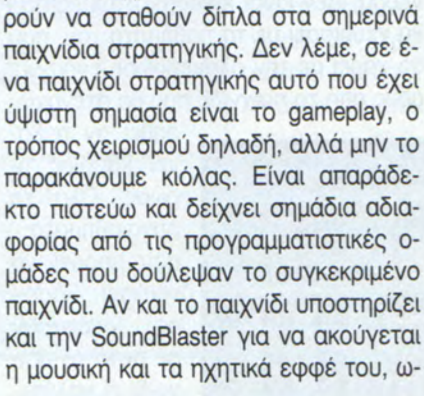


Ισως οι περισσότεροι από εσάς να έχετε ήδη αποστομωθεί με αυτό το review. Σχόλια του είδους, "καλά πού το ξεθάψανε αυτό;", σίγουρα θα έχουν ήδη ακουστεί. Σίγουρα πάντως είχαμε τους λόγους μας και το κάναμε. Βλέπετε, αυτό δεν είναι το πρώτο "Harpoon" που είχε κυκλοφορήσει, αλλά κάποια καινούρια σενάρια, τα οποία προστέθηκαν στο αρχικό παιχνίδι και παρουσιάστηκαν στην αγορά σε ένα ενιαίο πακέτο. Ενα πακέτο που μπορεί να αγοράσει όποιος είναι κάτοχος ενός PC με κάρτα γραφικών είτε για CGA, είτε για EGA και στην καλύτερη περίπτωση κάρτα MCGA ή VGA με 16 χρώματα. Οσον αφορά την μνήμη ο χρήστης θα πρέπει να έχει τουλάχιστον 640K και ο υπολογιστής του να έχει απαραίτητα ταχύτητα 10 Mz τουλάχιστον και ένα σκληρό δίσκο.

Κατά τα άλλα το συγκεκριμένο παιχνίδι πραγματεύεται τα πιθανά πολεμικά σχέδια δύο συγκεκριμένων αντιπάλων, κατά την διάρκεια ενός πιθανού Τρίτου Παγκόσμιου Πολέμου. Τα πολεμικά αυτά σχέδια αφορούν τις πολεμικές ενέργειες του ΝΑΤΟ εναντίον της Σοβιετικής Ενωσης και μάλιστα στις περιοχές κάτω από τον Βόρειο Πόλο, περιοχές που θεωρούνται από όλους τις πιο στρατηγικές θαλάσσιες περιοχές του κόσμου. Τέσσερα συνολικά σενάρια θα μπορέσει να παίξει ο χρήστης κατά τα οποία θα πρέπει να καταφέρει να κατακτήσει κάποια θαλάσσια περιοχή ή να μπορέσει να επεκταθεί ελέγχοντας όλο το μήκος και το πλάτος των θαλάσσιων αυτών περιοχών, είτε τέλος να μπορέσει να αμυνθεί επαρκώς και να προστατέψει τις περιοχές με την ύψιστη στρατηγική σημασία.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι το λιγότερο εκνευριστικά. Λυπόμαστε που το λέμε, αλλά γραφικά VGA με 16 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη δεν μπορούν να σταθούν δίπλα στα σημερινά παιχνίδια στρατηγικής. Δεν λέμε, σε ένα παιχνίδι στρατηγικής αυτό που έχει ύψιστη σημασία είναι το gameplay, ο τρόπος χειρισμού δηλαδή, αλλά μην το παρακάνουμε κιόλας. Είναι απαράδεκτο πιστεύω και δείχνει σημάδια αδιαφορίας από τις προγραμματιστικές ομάδες που δούλεψαν το συγκεκριμένο παιχνίδι. Αν και το παιχνίδι υποστηρίζει και την SoundBlaster για να ακούγεται η μουσική και τα ηχητικά εφφέ του, ωστόσο δεν συμβαίνει τίποτα που να την χρειάζεται. Ο ήχος είναι ουσιαστικά ανύπαρκτος και τα εφφέ περιορίζονται σε ήχους όπως αυτός της απογείωσης ενός αεροπλάνου, της έκρηξης μιας βόμβας κτλ. Ειδικά σαν γενική γνώμη για την όλη παρουσία του στον τομέα των γραφικών και του ήχου, πιστεύουμε ότι θα θυμηθείτε την εποχή των 8086 και 8088.

Αλλά δυστυχώς, ούτε ο χειρισμός είναι εκείνος που θα έπρεπε. Ενα τεράστιο manual συνοδεύει το παιχνίδι, το οποίο όμως το μόνο που καταφέρνει είναι να μπερδέψει τον παίκτη πριν ακόμα αρχίσει. Αν μάλιστα ο χρήστης θελήσει, απογοητευμένος από το manual να ασχοληθεί εμπειρικά με το πρόγραμμα από την πείρα του, για ακόμα μια φορά θα απογοητευθεί λόγω των τεράστιων σε αριθμό επιλογών των οποίων ο παίκτης δεν μπορεί να αναγνωρίσει την χρησιμότητα.



ΓΕΝΙΚΑ

Δυστυχώς αυτή είναι μια από τις άτυχες προσπάθειες της Electronic Arts. Ισως, αν το παιχνίδι κυκλοφορούσε λίγα χρόνια πριν θα μπορούσε να θεωρηθεί πρόγραμμα ικανό να σταθεί δίπλα στα μεγάλα ονόματα των στρατηγικών παιχνιδιών. Αυτή την εποχή όμως σίγουρα θα βρείτε κάτι καλύτερο να ασχοληθείτε.

ΑΝΤΟΧΗ

72%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Αποκτήστε το μόνο σε περίπτωση συλλεκτικού επιπέδου.

ΓΡΑΦΙΚΑ	67
ΗΧΟΣ	60
GAMEPLAY	65
ΓΕΝΙΚΑ	70

GAME REVIEW

OKUZAN

ΤΟΥ **Π.ΣΩΤΗΡΙΟΥ**

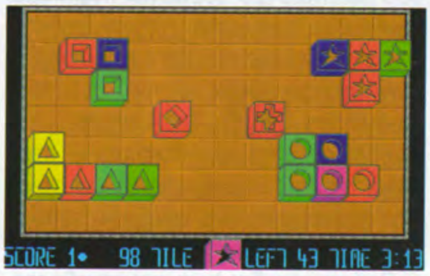
Τα puzzle παιχνίδια έχουν ξεπέσει πολύ τον τελευταίο καιρό. Το τελευταίο δείγμα ήταν το Blob του περασμένου μήνα που επίσης δεν έλεγε τίποτα. Το πλαίσιο χρώμα-σχήμα το έχουμε δει πολλές φορές στο παρελθόν στα περισσότερα puzzles και εδώ δεν έχει να προσθέσει τίποτα, Αρκεί στο ψευδοτρισδιάστατο στήσιμο του παιχνιδιού να τοποθετείτε τα κουτάκια έτσι ώστε να συμφωνούν σε σχήμα και χρώμα με όλα τα διπλανά τους. Πολύ δυσκολότερο απ΄ ο,τι θα έπρεπε.



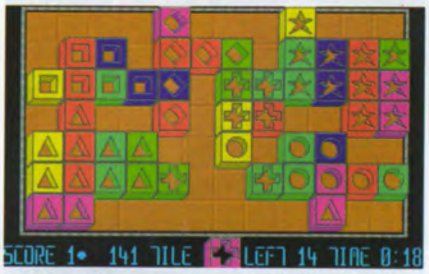
Η αρχή του επιπέδου σας βάζει ορισμένα εμπόδια. Δεν ξεκινάτε από το μηδέν αλλά υπάρχουν ήδη τοποθετημένα τετραγωνάκια και στα 6 διαφορετικά χρώματα.



Μετά από μερικά δευτερόλεπτα έχω τοποθετήσει 9 τουβλάκια στον χώρο και πρέπει να σκέφτομαι όλο και περισσότερο την επόμενη κίνηση.



Σε ορισμένα επίπεδα το πρόγραμμα από την αρχή δεν σας επιτρέπει να τοποθετήσετε όπου θέλετε τα τουβλάκια σας παρά μόνο δίπλα σ'αυτά που ήδη υπάρχουν.



Η ανάλυση είναι 320*256*32 χρώματα.



Προς το τέλος του χρόνου αρχίζει να γίνεται χαμός καθώς τα τουβλάκια συγκρούονται χρωματικά και σχηματικά για μια θέση στην οθόνη.

ΑΝΤΟΧΗ

56%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Γίνεται πολύ βαρετό με την υπερβολική δυσκολία του

ΓΡΑΦΙΚΑ	45
ΗΧΟΣ	47
GAMEPLAY	75
ΓΕΝΙΚΑ	57

GAME REVIEW



HOUSE	WESTWOOD
FORMAT	PC
TEST	386/40 + SOUNDBLASTER

ΤΟΥ **Γ. ΓΡΙΒΑ**

Η Westwood έχει αποδείξει επανειλημμένες φορές την αποδοτικότητα που έχει στην δημιουργία παιχνιδιών Role Playing games, τα οποία μένουν στην ιστορία του software με τεράστια κεφαλαία, τονισμένα γράμματα. Ας μην ξεχνάτε την συνεργασία που είχε επί σειρά ετών και παιχνιδιών με την S.S.I. Ηταν φυσικά τα Eye Of The Beholder που ανέδειξαν την συγκεκριμένη εταιρεία, η οποία βλέποντας την επιτυχία της αποφάσισε να ανεξαρτητοποιηθεί.

Πρώτη της δουλειά σαν ανεξάρτητη πλέον εταιρεία ήταν το περίφημο και πασίγνωστο σε όλους Legend Of Kyrandia. Ολοι βέβαια ξέραμε ότι θα



ΓΕΝΙΚΑ

Καταπληκτικό, τέλειο! Ολοι θα παίζετε αυτό το παιχνίδι συνέχεια μέχρι να το τελειώσετε, χωρίς να μπορείτε να ξεκολήσετε από την οθόνη. Τι να πει κανείς. Τέλεια γραφικά, καταπληκτικός ήχος, άψογο gameplay. Ο εθισμός των υπολογιστών και των παιχνιδιών τους σε όλο του το μεγαλείο.

επακολουθήσει και συνέχεια (που ήδη είναι έτοιμη)... Εκείνο όμως το παιχνίδι που περιμέναμε με αγωνία ήταν το περίφημο Lands Of Lore. Τα πρώτα screen shots που είχαμε δει ήταν καταπληκτικά και φυσικά δεν βλέπαμε την ώρα να παίξουμε το παιχνίδι και να βγάλουμε μια γενική άποψη από πρώτο χέρι. Τι να πρωτοπεί κανείς για αυτό το παιχνίδι; Να μιλήσει κανείς για την υπόθεση;

ΥΠΟΘΕΣΗ

Το άλογο καλπάζει ανάμεσα στα βουνά, χωρίς ο αναβάτης του να λογαριάζει ούτε χρόνο, ούτε κούραση. Το μήνυμα πρέπει να φτάσει στην ώρα του. Ο χρόνος είναι πολύτιμος, η αντίστροφη μέτρηση έχει ήδη αρχίσει. Το απόλυτο κακό αναπτύσσεται ραγδαία. Η Scotia έχει ανακαλύψει την σπηλιά μέσα στην οποία θα βρει το αντικείμενο που θα την βοηθήσει στον σκοπό της. Ποιος είναι αυτός; Μα φυσικά να εξοντώσει τον King Richard και να εξουσιάσει την γη του. Με την βοήθεια μικρών πλασμάτων καταφέρνει να βρει το πολύτιμο για αυτήν αντικείμενο... την μάσκα με την οποία θα μπορεί να αλλάζει μορφές. Το μέγεθος της απειλής είναι τεράστιο. Και τι δεν μπορεί να καταφέρει το αχρείο μυαλό της με αυτή την μάσκα! Και φυσικά οι τοίχοι ενός κάστρου μπορούν να αντέξουν σε επιθέσεις με οποιαδήποτε όπλα. Στην μόνη επίθεση που δεν μπορούν να αντέξουν είναι στην πανουργία και την ύπουλη επίθεση. Αυτή την κατάσταση, αυτά τα άσχημα αποτελέσματα πρέπει να α-



ποτρέψετε εσείς βρίσκοντας το Ruby Of Truth, ένα αντικείμενο με το οποίο θα μπορέσετε να αποκαλύψετε την πανουργία της Scotia. Ο δρόμος είναι μακρύς και δύσκολος... αλλά ποιος είπε ότι η ίδια η ζωή είναι εύκολη;

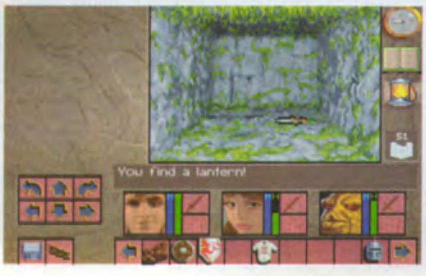
ΓΡΑΦΙΚΑ

Οι λέξεις είναι λίγες για να περιγράψει κανείς τις εικόνες που βλέπει ο παίκτης από την εισαγωγή, αλλά και σε όλη την διάρκεια του παιχνιδιού. Από την αρχή μένει άναυδος με την καταπληκτική στατική εικόνα στην οποία παρουσιάζεται ο τίτλος του παιχνιδιού και ο κέρσορας περιμένει ανυπόμονος για να συνεχίσει το φόρτωμα της εισαγωγής. Γραφικά γεμάτα ατμόσφαιρα, που από την αρχή προετοιμάζουν τον παίκτη για αυτό που θα επακολουθήσει. Στην εισαγωγή βλέπετε μία από τις καλύτερες παρουσιάσεις των κάστρων της εποχής που υποτίθεται ότι διαδραματίζεται η όλη ιστορία. Στο εσωτερικό του κάστρου τα δωμάτια γεμάτα σκιές, παρουσιάζουν τις γνώσεις του παρελθόντος, τα πανάρχαια μυστικά για τα οποία κανείς δεν έχει τολμήσει να αναφέρει ποτέ. Η επιλογή των χρωμάτων σε όλο το σκηνικό είναι τόσο άρτια που δύσκολα θα μπορέσει κάποια ή και η ίδια η εταιρεία να κατασκευάσει κάτι ανάλογο στα μελλοντικά της προϊόντα. Ολα μοιάζουν τόσο επιβλητικά που ο παίκτης βλέποντας και μόνο την εισαγωγή έχει μπει και ο ίδιος μέσα στο παιχνίδι πριν ακόμα αυτό ξεκινήσει. Τα πρόσωπα του κάστρου, από τον ίδιο τον βασιλιά, τον σύμβουλο του και τους φρουρούς, μέχρι την ίδια την απεικόνιση του προσώπου σας είναι ανεπανάληπτες. Δεν θυμάμαι εδώ και αρκετό καιρό (αν όχι ποτέ) να έχω δει γραφικά τόσο λεπτομερή. Σίγουρα όμως δεν έχω δει τόση λεπτομέρεια στην έκφραση, γιατί όσο παράξενο και αν σας φαίνεται η έκφραση των χαρακτήρων αλλάζει από στιγμή σε στιγμή. Τα εξωτερικά τοπία είναι ανάλογα φοβερά σχεδιασμένα όπως και το κάστρο. Για άλλη μια φορά τα χρώματα είναι προσεγμένα για να τονίσουν την διαφορά του καινούριου σκηνικού σε σχέση με το κάστρο. Ο αέρας μυρίζει την αρχέγονη κακία του τοπίου και του μοναδικού του κάτοικου. Δεν είναι τυχαίο το ότι ο μικρός υπηρέτης του απόλυτου κακού που εξουσιάζει την περιοχή τον αναφέρει με το πολύ απλό αλλά γεμάτο νόημα "Your unholineth!". Το απόλυτο κακό, γυναίκα στο φύλο, είναι ότι θα περίμενε κανείς σαν απεικόνιση του απόλυτου κακού. Μετά από την παρουσίαση αυτή έχω ήδη αρχίσει να πιστεύω στην προσφιλή έκφραση του κόσμου "αν ο Διάβολος είχε φύλο, θα ήταν γυναίκα". (Ελπίζω ο γυναικείος πληθυσμός να μην με παρεξηγήσει!). Στο κυρίως παιχνίδι δεν νομίζω να χρειάζεται να αναφέρουμε τίποτα, πέρα από το ότι τα γραφικά δεν επαναλαμβάνονται σχεδόν ποτέ. Συνεχώς στο παιχνίδι θα βρίσκεστε με ανοιχτό στόμα, όσες μύγες και αν τριγυρίζουν κοντά σας, θαυμάζοντας τα γραφικά. Αφήστε τα έκπληκτα μά-











τια σας να απολαύσουν το θέαμα. Τα πάντα είναι τέλεια. Ετσι απλά.

ΗΧΟΣ

Νομίζετε ότι μπορώ εδώ να βρω κάποιο άσχημο; Οσο και να πρόσεξα, όσο και αν είπα δεν μπορεί, στο θέμα του ήχου όλο και κάτι θα βρω στραβό, δεν τα κατάφερα. Ηχοι που θυμίζουν από την πρώτη νότα μέχρι την τελευταία συμφωνική ορχήστρα που διευθύνει ο καλύτερος μαέστρος. Τέλεια! Ατμοσφαιρικότατη! Και φυσικά το ύφος του ήχου αλλάζει ανάλογα με την σκηνή που περιγράφεται. Η προβληματισμένη ατμόσφαιρα του κάστρου, το κρεσέντο όταν η μάγισσα βρίσκει το δαχτυλίδι για το οποίο έχει συμβεί ότι έχει συμβεί. Αλλά και σε όλο το παιχνίδι η μουσική είναι συνεχής, χωρίς αυτό όμως να κουράζει τον παίκτη ούτε στο ελάχιστο. Υπάρχουν φυσικά, τα ηχητικά εφφέ σε όλη την διάρκεια του παιχνιδιού, οι κραυγές όταν οι χαρακτήρες χτυπούν από τα χτυπήματα των αντιπάλων. Υπάρχουν οι κραυγές έκπληξης όταν οι χαρακτήρες πέφτουν σε κάποια παγίδα ή spinner. Και φυσικά υπάρχουν εκείνες οι φωνές, οι ατμοσφαιρικότατες φωνές που έχουν χρησιμοποιηθεί για τους χαρακτήρες στην εισαγωγή του παιχνιδιού. Τι να πει κανείς; Τουλάχιστον στο θέμα αυτό το παιχνίδι παρουσιάζει από τους καλύτερους ήχους που έχουν εμφανιστεί σε ανάλογα παιχνίδια. Αυτό όμως δεν πρέπει να σας εκπλήσσει γιατί η Westwood πάντα κοιτάει ολόκληρο το παιχνίδι, δεν προσπαθεί σε αντίθεση με άλλες εταιρείες, να ασχοληθεί με ένα μέρος του παιχνιδιού και να αγνοήσει τα υπόλοιπα στοιχεία που αποτελούν το γενικό σύνολο.



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ-GAMEPLAY

Εκείνο που μετράει σε ένα τέτοιο παιχνίδι είναι ο χειρισμός. Αλλά και σε αυτό το σημείο η Westwood έχει κάνει φοβερή δουλειά. Οι χαρακτήρες ελέγχονται με το mouse ή με το πληκτρολόγιο (τουλάχιστον ορισμένες λειτουργίες). Αρχικά, ο χειρισμός θα σας θυμίσει πολύ τα Eye Of The Beholder. Θα δείτε τις κλασσικές μπάρες που αντιπροσωπεύουν τα hit points και το mana. Αυτές κατεβαίνουν όταν οι χαρακτήρες χάνουν hit points ή κάνουν κάποιο spell (γιατί όλοι οι χαρακτήρες είναι ταυτόχρονα fighters, magic-users και thieves). Ανάλογα με τις ενέργειες που κάνει ένας παίκτης ανεβάζει τους βαθμούς εμπειρίας σε κάθε κλάση. Για παράδειγμα όταν ανοίξει ένα κιβώτιο με τα picklocks παίρνει βαθμούς εμπειρίας σαν κλέφτης κ.ο.κ.

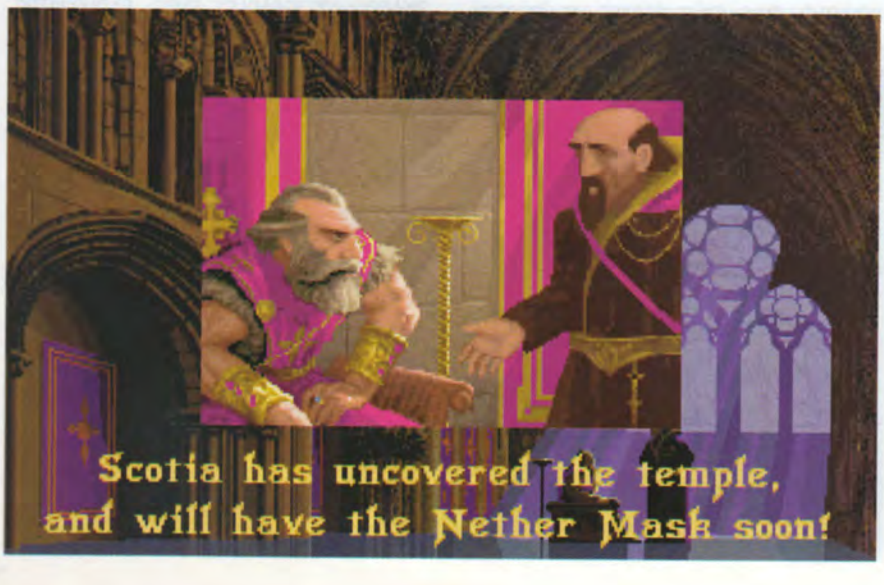
Οταν ο παίκτης πατήσει με το κουμπί του mouse στην εικόνα ενός χαρακτήρα, εμφανίζεται μια εικόνα που δείχνει το level του χαρακτήρα και τα αντικείμενα με τα οποία το έχετε εξοπλίσει (όπλα, πανοπλίες, ασπίδα, μαγικά δαχτυλίδια κτλ.) Παράλληλα εμφανίζεται και το ποσοστό Might και Protection του εκάστοτε χαρακτήρα που βλέπετε. Αυτά τα δύο είναι ποσά που μετράνε την δύναμη με την οποία χτυπάει ο κάθε χαρακτήρας τους αντιπάλους του (κάτι σαν το Strength δηλαδή) και το κατά πόσο είναι προστατευμένος από τα αντίπαλα χτυπήματα.



Το inventory έχει αντικατασταθεί για κάθε παίκτη με ένα ενιαίο που εμφανίζεται στο κάτω μέρος της οθόνης. Αυτό έχει χώρο για αρκετά αντικείμενα, αλλά και πάλι μην υπερβάλετε γιατί θα βρεθείτε χωρίς χώρο, χωρίς να το καταλάβετε. Υπάρχουν πάρα πολλά αντικείμενα, από τα οποία τα περισσότερα είναι χρήσιμα σε κάθε σημείο του παιχνιδιού. Επίσης θα συναντήσετε πολλά όπλα, κάτι που θα σας φανεί χρήσιμο επίσης.

Η κίνηση των χαρακτήρων γίνεται με το κλασσικό στυλ, εκείνο με τους κέρσορες που έχουμε συναντήσει ξανά στο Eye Of The Beholder, αλλά και στα περισσότερα RPG που εμφανίζονται τελευταία (Legacy κτλ). Το αξιοσημείωτο είναι ο τρόπος χαρτογράφησης του παιχνιδιού. Υπάρχει έτοιμος (ή σχεδόν έτοιμος) χάρτης για όλα τα επίπεδα που θα συναντήσετε. Καθώς εξερευνείτε το κάθε επίπεδο, δημιουργείται αυτόματα ο χάρτης ο οποίος απεικονίζει τα πάντα... pits, levers, πόρτες, μυστικές πόρτες (οι οποίες φαίνονται μόλις περάσετε από μπροστά χωρίς να τις έχετε καν δει), κουμπιά στους τοίχους, niches, τα πάντα γενικά που χρειάζεστε για να μπορείτε να βλέπετε όλα τα επίπεδα, χωρίς να ξεχνάτε κάτι ουσιαστικό.

Το επίπεδο δυσκολίας τέλος, ανεβαίνει σταδιακά, χωρίς να γίνετε υπερβολικά δύσκολο. Πολλές γνώμες υπάρχουν σχετικά με το θέμα της χαρτογράφησης και του κατά πόσο κάνει το παιχνίδι υπερβολικά εύκολο. Εμείς είμαστε της γνώμης ότι ναι μεν διευκολύνεται ο χρήστης, καθώς δεν χρειάζεται πλέον να κάθεται με ένα μιλιμετρέ συνεχώς πάνω από το παιχνίδι. Τέλος θα σας λέγαμε παίξτε το παιχνίδι έστω και με την “διευκόλυνση” του χάρτη και μετά περιμένουμε την γνώμη σας.



ΑΝΤΟΧΗ

92%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Δεν γίνεται να υπάρξουν δυο λόγια για το παιχνίδι.

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	92
ΓΕΝΙΚΑ	96

HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	PC
TEST	386/40 + SOUNDBLASTER



ΤΟΥ **Γ. ΓΡΙΒΑ**

Επιτέλους, για μια φορά στην ζωή μου μπόρεσα να δω έναν καθαρό combat flight simulator και μάλιστα από μια εταιρεία που έχει παράδοση στους καλούς εξωμοιωτές πτήσης. Το Dogfight, όπως θα ανακαλύψετε και εσείς στην συνέχεια, είναι από τους καλύτερους. Προσφέρει δράση 100% αφού δεν ασχολείται ιδιαίτερα με τους υπόλοιπους παράγοντες και παράλληλα το πλήθος των σεναρίων και των μαχητικών αεροσκαφών με τα οποία μπορεί να "πετάξει" ο παίκτης είναι κάτι που προσφέρει ποικιλία και ευχαρίστηση.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Αναλαμβάνετε τον ρόλο ενός πιλότου με τον οποίο προσπαθείτε να κερδίσετε την μάχη στους αιθέρες μέσα από 6 διαφορετικά σενάρια. Μπορείτε να πάρετε το μέρος των συμμαχικών δυνάμεων στους 2 Παγκόσμιους πολέμους, το μέρος των Αμερικανών στον πόλεμο του Vietnam, το μέρος των Αγγλων στον πόλεμο των Falklands, των Σύριων στον πόλεμο της Μεσης Ανατολής ή και τα αντίπαλα στρατόπεδα. Οπως καταλαβαίνετε οι επιλογές που έχετε είναι αρκετές και θα μπορέσετε να παίξετε χωρίς ενδοιασμούς για πολύ καιρό, φτιάχνοντας την ιστορία όπως εσείς θέλετε.

Σε περίπτωση που δεν θέλετε αρχικά για κάποιους λόγους να παίξετε τις αποστολές που σας δίνει το παιχνίδι, ή να εξασκηθείτε περισσότερο πριν τις αναλάβετε, το παιχνίδι σας παρέχει άλλες δύο δυνατότητες για να το κάνετε. Αρχικά υπάρχει η επιλογή "What if?" στην οποία μπορείτε να παίξετε μια εικονική αερομαχία χρησιμοποιώντας όποιο αεροπλάνο θέλετε (οποιασδήποτε ιστορικής χρονολογίας) εναντίον οποιουδήποτε αεροσκάφους θέλετε. Δηλαδή θα μπορείτε μέσα ααπό αυτή την επιλογή να βρεθείτε εναντίον ενός Albatross D2 του 1ου Παγκοσμίου πολέμου και εσείς να πιλοτάρετε ένα F-16. Ακόμα, στην ίδια επιλογή, αν οι πιθανότητες να καταρρίψετε το αντίπαλο σκάφος σας φαίνονται πολλές, μπορείτε να αντιμετωπίσετε ένα σμήνος ή από ίδια μαχητικά ή από διαφορετικά.

Τρίτη επιλογή και τελευταία είναι η "Duel mode" που όπως καταλαβαίνετε είναι μια και μοναδική αερομαχία στην εποχή που διαλέγετε εσείς. Εδώ υπάρχει και η καταπληκτική επιλογή που σίγουρα ενδιαφέρει τους κάτοχους modem. Μπορείτε μέσω modem να αντιμετωπίσετε τον φίλο σας με όλες τις διαστάσεις διασκέδασης που προσφέρει αυτό. Εδώ παράλληλα υπάρχει και ένα πλήθος επιλογών τις οποίες μπορείτε να διαλέξετε όπως το σημείο που θα ξεκινήσουν τα αεροσκάφη κατά την διάρκεια της αερομαχίας κτλ.

ΤΟ ΚΥΡΙΩΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Μετά από το installation που δεν καταλαμβάνει πάνω από από 9 Mb στον σκληρό (επιτέλους ένας εξομοιωτής που δεν χρειάζεται τον μισό σκληρό για



ΓΕΝΙΚΑ

Μπορεί αυτός ο εξομειωτής να μην καταφέρνει να συναγωνιστεί τα ιερά τέρατα των εξομειοτών, αλλά προσφέρει πάρα πολλά στοιχεία που τον ανεβάζουν ψηλά στις προτιμήσεις μας. Μόνο και μόνο το γεγονός των πολλών αποστολών, του πλήθους των αεροσκαφών και του ότι σημαντικότερο στοιχείο του είναι οι αερομαχίες αρκεί.

να λειτουργήσει) βρίσκεστε μπροστά σε μια εισαγωγή που σίγουρα δεν πρόκειται να ξεχάσετε εύκολα. Μπροστά στα μάτια σας και μέσα από κάποιο είδος αερομαχίας θα βρεθείτε μάρτυρας στην θεωρία της εξέλιξης των αερομαχιών. Θα παρακολουθήσετε τα αεροσκάφη του Α' Παγκόσμιου πολέμου να γίνονται σύγχρονα και όμως το σκηνικό να μην αλλάζει. Το κάθε ένα θα πρέπει να εξοντώσει τον αντίπαλο του. Δυστυχώς ο πόλεμος υπάρχει και θα υπάρχει πάντα.

Αφού διαλέξετε πιλότο από το roster και εποχή που θέλετε να ξεκινήσετε (θυμηθείτε τα 6 διαφορετικά σενάρια), σας παρέχετε η δυνατότητα να ξεκινήσετε αμέσως τις αποστολές. Αφού διαβάσετε την αποστολή και δείτε τις πληροφορίες που σας παρέχονται με αυτήν, μπορείτε πλέον να σχεδιάσετε την πτήση σας πάνω στον χάρτη. Εδώ το παιχνίδι παίρνει μορφή στρατηγικής καθώς θα πρέπει να διαλέξετε τους στόχους που θα χτυπήσετε πρώτα, τα μέρη που θα περιπολήσει το υπόλοιπο της μοίρας, ποια αεροσκάφη θα σας βοηθήσουν στην αποστολή σας, ποια σκάφη θα χτυπήσουν διαφορετικούς στόχους για αντιπερισπασμό.

ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ

Και ερχόμαστε στο σημείο εκείνο, που το παιχνίδι αξίζει πολλά περισσότερα από ότι νομίζατε. Στα γραφικά τα οποία είναι καταπληκτικά. Τα πάντα είναι σχεδιαμένα με καταπληκτικές λεπτομέρειες που συναρπάζουν. Δεν είναι λίγες οι φωτογραφικές σκηνές στο παιχνίδι που θα θυμάστε για πολύ καιρό. Ολα τα αεροσκάφη (12 συνολικά) είναι σχεδιασμένα με την παραμικρή λεπτομέρεια. Τα πάντα, από τα εσωτερικά όργανα των σκαφών μέχρι τις εξωτερικές λήψεις είναι τέλεια σχεδιασμένα. Το έδαφος, ο ουρανός, τα κτίρια έχουν φοβερές λεπτομέρειες τις οποίες για χάρη της ταχύτητας μπορείτε να εξαλείψετε. Προσωπικά δεν χρειάστηκε να εξαλείψω βέβαια τίποτα καθώς το παιχνίδι δεν μου παρουσίασε κανένα πρόβλημα ταχύτητας. Ο ήχος (που και αυτός είναι ρυθμιζόμενος από τις αρχικές επιλογές) αγγίζει τα ίδια επίπεδα με τα γραφικά. Τα εφφέ των μηχανών, των όπλων και των εκρήξεων είναι πειστικότατα και από τα καλύτερα που έχω δει μέχρι τώρα. Το εισαγωγικό μουσικό κομμάτι τέλος σίγουρα είναι ρεαλιστικότατο και θυμίζει αμέσως στρατιωτικό παιχνίδι ακούγοντας τον ρυθμό των τυμπάνων.



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Αυτό είναι πιστεύω και το μέρος του παιχνιδιού που ενδιαφέρει εσάς, τους παίκτες. Μην ανησυχείτε άδικα, ο χειρισμός του είναι τέλειος. Ευαίσθητα είναι όλα τα αεροσκάφη στον χειρισμό τους και αυτή η ευαισθησία θα φανεί έντονα όταν θα αλλάζετε σκάφος ανάλογα με την περίοδο στην οποία βρίσκεστε. Οφείλω να ομολογήσω ότι το παιχνίδι με κέρδισε μόνο και μόνο από τον χειρισμό του. Ολα τα σκάφη ανταποκρίνονται τέλεια, όποια και αν είναι η μανού-





βρα που θέλετε να επιχειρήσετε. Αλλωστε ακόμα και αυτό το σημείο του παιχνιδιού ελέγχεται από τις αρχικές επιλογές. Μπορείτε να ρυθμίσετε από την αρχή το πόσο ευαίσθητα θα είναι τα αεροσκάφη και το σπουδαιότερο...πόσο ρεαλιστική θα είναι η σκόπευση, οι μανούβρες που θα επιχειρείτε κ.ο.κ. Τα όργανα του σκάφους είναι κατατοπιστικότατα ακόμα και στα άγνωστα σκάφη που δεν έχουν εμφανιστεί σε εξομειωτές άλλη φορά. Είναι ευανάγνωστα και δεν θα χρειαστείτε καν την βοήθεια του manual για να τα βρείτε, ειδικότερα αν έχετε και κάποια πείρα από εξομειωτές. Το παιχνίδι αυτό παράλληλα, δεν καταναλώνει μεγάλο χρόνο στην πτήση κατά την οποία ο παίκτης συνήθως παρακολουθεί την οθόνη χωρίς να ενεργεί και εστιάζει όλη του την προσοχή στην δράση που είναι συνεχής. Οι αποστολές άλλωστε είναι τόσες πολλές, που ακόμα και αν το τελειώσετε, θα θέλετε να το ξαναπαίξετε αυτή τη φορά παίρνοντας το μέρος της αντίπαλης πλευράς. Οσον αφορά την ταχύτητα... δεν χρειάζεται να πούμε πολλά πράγματα. Είναι ταχύτατο, που ίσως είναι και το μοναδικό του μειονέκτημα. Πολλές φορές ούτε που θα προλάβετε να δείτε τον στόχο σας από την ταχύτητα που ταξιδεύει το αεροσκάφος σας.

Κατά τα άλλα όμως, στο σύνολο του το παιχνίδι είναι έξοχο και πολύ δύσκολα θα το αποχαιρετίσει ο σκληρός σας, ακόμα και αν το τελειώσετε...

ΑΝΤΟΧΗ

89%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Dogfight το όνομα του, αερομαχίες η δουλειά του.

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΗΧΟΣ	84
GAMEPLAY	90
ΓΕΝΙΚΑ	88

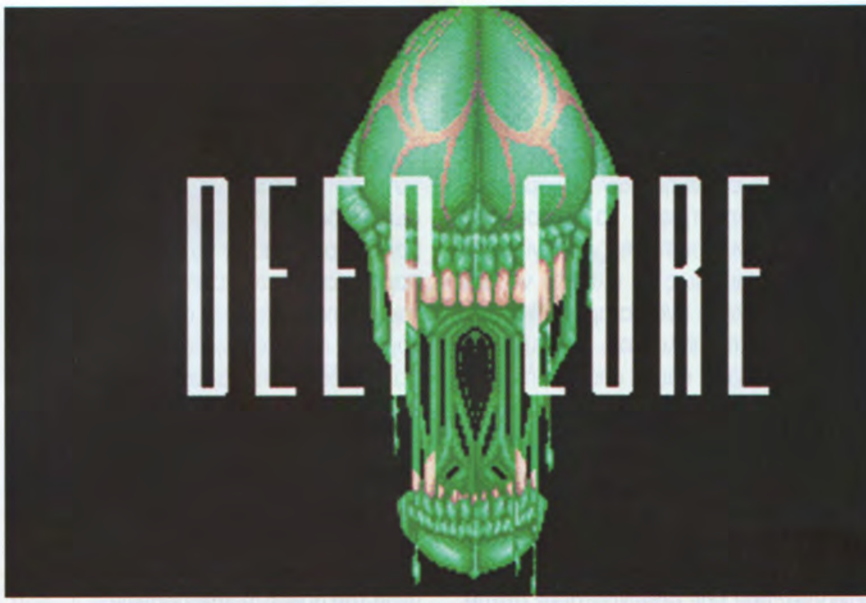
HOUSE	ICE
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA 500

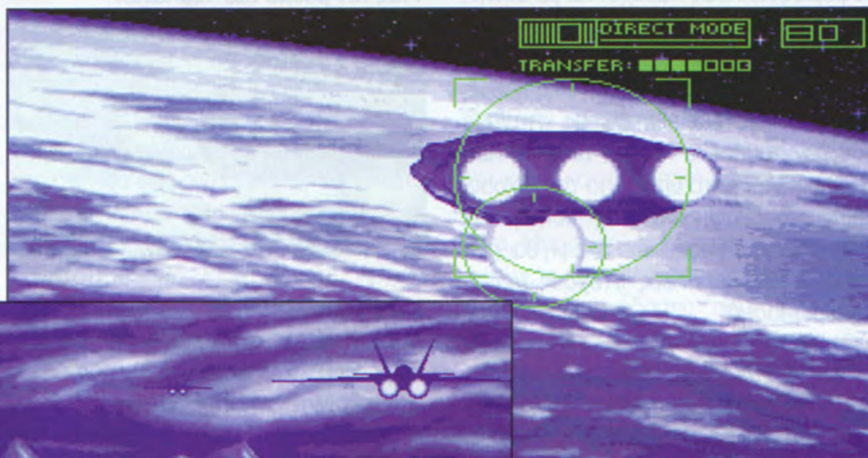
ΤΟΥ **Ν.ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

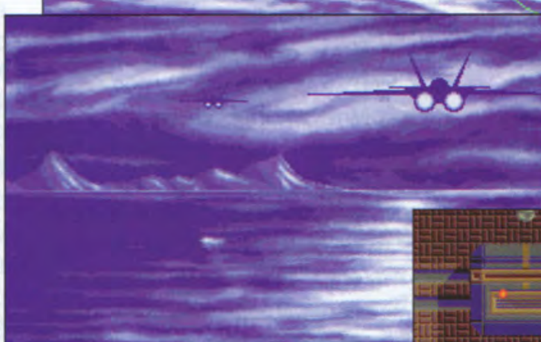


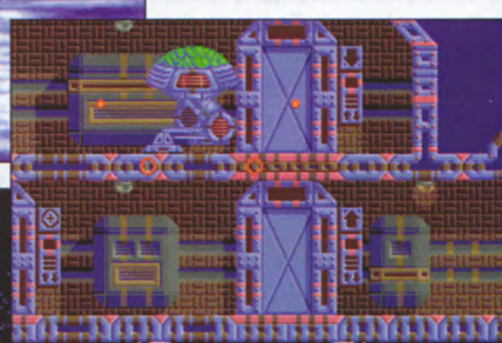
Η εντυπωσιακή εισαγωγή κρύβει ένα κακό πρόγραμμα με ένα ήρωα που προφανώς προσπαθεί να μιμηθεί τον αντίστοιχο από το Gods. Βέβαια πέρασε και ούτε ακούμπησε. Τα όπλα του είναι απαράδεκτα και τα γραφικά έχουν μερικά μεγάλα αλλά κακοποιημένα sprites. Ο ήχος και η κίνηση του νερού προσπαθούν μάταια να περάσουν το παιχνίδι πάνω από το μέτριο.

Οτι αξίζει από το παιχνίδι είναι τελικά η εισαγωγή του σε ανάλυση που χρησιμοποιεί παραλλαγές του γαλάζιου. Το αποτέλεσμα σε ταχύτητα, κίνηση και ήχο θυμίζει κάπως την Psygnosis.











ΑΝΤΟΧΗ

58%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Εχει πολύ μεγάλη έκταση παιχνιδιού αλλά χάνεις εύκολα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	67
ΗΧΟΣ	65
GAMEPLAY	60
ΓΕΝΙΚΑ	63

GAME REVIEW

SECOND SAMURAI

HOUSE	VIVID IMAGE
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA 500

ΤΟΥ **Π.ΣΩΤΗΡΙΟΥ**

Όταν το πρώτο μέρος αυτού του παιχνιδιού είχε εμφανιστεί στην αγορά είχαμε εκπλαγεί τόσο που στο review του ο αρχισυντάκτης μας είχε γράψει μόνο μία λέξη - ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ- γεμίζοντας έτσι μια ολόκληρη σελίδα πρωτοτυπίας. Εμείς δεν μπορούμε να πρωτοτυπήσουμε με τον ίδιο τρόπο αλλά μπορούμε να θαυμάσουμε πάλι την συνέχειά του. Είναι αυτή τη φορά σαφώς πιο γρήγορο, με μεγαλύτερα και περισσότερα sprites και ακόμα πιο πολλούς ήχους. Η ατμόσφαιρα που υπήρχε στο πρώτο μέρος έχει διατηρηθεί και εδώ και σ'αυτό κυρίως συμβάλουν τα backgrounds. Τα χρώματα που χρησιμοποιούνται στο foreground είναι 32 αλλά το background το αναλαμβάνει ο copper (το όνομα του οποίου βγαίνει από το co-processor και στην πράξη είναι ένας συνεπεξεργαστής που αυτό που ξέρει να κάνει καλύτερα είναι να δημιουργεί ομαλούς σχεδιασμούς στο βάθος). Η τεχνική ανωτερότητα του προγράμματος είναι σίγουρα κάτι που περιμέναμε από τους προγραμματιστές της Vivid Image και η βασική προσθήκη στο πρώτο μέρος ήταν σαφώς ότι τώρα μπορούν να παίξουν μέχρι και δύο άτομα ταυτόχρονα, δύο διαφορετικά sprites σαν εχθροί ή συνεργάτες.









ΑΝΤΟΧΗ

88%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Μόνο και μόνο για το διπλό αξίζει πολλά.

ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	84
GAMEPLAY	92
ΓΕΝΙΚΑ	87

GAME REVIEW

HOUSE	ORIGIN
FORMAT	PC
TEST	386/40 + SOUNDBLASTER



ΤΟΥ **Γ. ΓΡΙΒΑ**

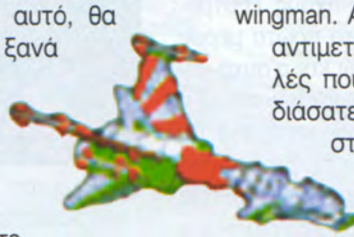
Ο ΙΕΡΟΣ ΟΡΚΟΣ

"ΕΝΩΜΕΝΟΙ ΠΟΛΕΜΟΥΜΕ, ΕΝΩΜΕΝΟΙ ΑΠΟ ΕΝΑΝ ΙΕΡΟ ΔΕΣΜΟ- ΕΝΑ ΔΕΣΜΟ ΚΟΥΡΑΓΙΟΥ, ΕΝΑ ΔΕΣΜΟ ΤΟΛΜΗΣ, ΕΝΑ ΔΕΣΜΟ ΦΙΛΙΑΣ. ΧΩΡΙΣ ΤΟΝ ΣΥΜΠΟΛΕΜΙΣΤΗ ΜΟΥ ΕΙΜΑΙ ΕΝΑ ΤΙΠΟΤΑ, ΧΩΡΙΣ ΕΜΕΝΑ Ο ΣΥΜΠΟΛΕΜΙΣΤΗΣ ΜΟΥ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΤΙΠΟΤΑ. ΜΟΝΟ ΕΝΩΜΕΝΟΙ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΣΟΥΜΕ ΑΥΤΟ ΠΟΥ Ο ΣΚΟΠΟΣ ΜΑΣ ΚΑΛΕΣΕ ΝΑ ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΟΥΜΕ. ΓΙΑ ΤΙΣ ΙΔΕΕΣ ΜΑΣ ΠΟΛΕΜΟΥΜΕ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΤΗΣ ΑΠΕΙΛΗΣ ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΕΜΦΑΝΙΣΤΕΙ. Ο ΣΥΜΠΟΛΕΜΙΣΤΗΣ ΜΟΥ ΕΙΝΑΙ Ο ΠΡΟΣΤΑΤΗΣ ΜΟΥ, ΚΑΙ ΕΓΩ ΕΙΜΑΙ Ο ΠΡΟΣΤΑΤΗΣ ΤΟΥ ΣΥΜΠΟΛΕΜΙΣΤΗ ΜΟΥ. ΜΕ ΤΟΝ ΣΥΜΠΟΛΕΜΙΣΤΗ ΜΟΥ ΣΤΟ ΠΛΕΥΡΟ ΜΟΥ, ΔΕΝ ΘΑ ΦΟΒΗΘΩ ΤΟΝ ΘΑΝΑΤΟ Η ΤΗΝ ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΗ, ΔΕΝ ΘΑ ΝΟΙΩΣΩ ΤΑ ΜΑΤΙΑ ΤΟΥ ΜΙΣΟΥΣ ΚΟΚΑΛΩΜΕΝΑ ΠΑΝΩ ΜΟΥ. ΘΑ ΠΕΤΑΞΩ ΤΟ ΣΚΑΦΟΣ ΜΟΥ ΘΑΡΡΑΛΕΑ ΚΑΙ ΕΥΘΕΙΑ ΧΩΡΙΣ ΠΟΤΕ ΝΑ ΕΧΩ ΑΜΦΙΒΟΛΙΑ ΓΙΑΤΙ Ο ΣΥΜΠΟΛΕΜΙΣΤΗΣ ΜΟΥ ΘΑ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΠΑΝΤΑ ΣΤΟ ΠΛΕΥΡΟ ΜΟΥ."

ΓΕΝΙΚΑ

Οπως και να έχει το θέμα ένα Wing Commander, είναι ένα Wing Commander. Αυτό το παιχνίδι τελικά δεν πρόκειται να το ξεπεράσει κανένα ανάλογο, για αρκετό χρονικό διάστημα. Είναι φανταστικό, είναι τέλειο, παίζετε ανελειπώς οποιαδήποτε στιγμή. Και όταν η αδρεναλίνη ανεβαίνει στα ύψη, μπορείτε να ουρλιάζετε από θυμό ή χαρά άφοβα. Δικαιολογείστε...

Αυτός είναι ο όρκος που θα φωνάξεις με όλη την δύναμη της ψυχής σου, ο όρκος για τον οποίο θα ζεις και θα λειτουργείς μόλις αποφοιτήσεις από την TCSN Academy, την Ακαδημία στην οποία μαθαίνεις να πετάς με όλα τα σκάφη που έχουν παρουσιαστεί στο Wing Commander, αλλά και σε κάποια πρωτότυπα που δεν έχεις δοκιμάσει μέχρι τώρα. Οταν γίνει αυτό, θα μπορέσεις να πετάξεις ξανά με τον Hobbes, την Angel και όλους τους πιλότους που έχουν πλέον και την πείρα και το θάρρος για να βρεθούν σε οποιαδήποτε στιγμή δυσκολίας στο πλευρό σου. Αλλωστε μην ξεχνάς... και αυτοί έχουν δώσει τον ίδιο όρκο με εσένα.



Αυτό για όσους δεν κατάλαβαν, είναι η συνέχεια του Wing Commander. Δεν πρόκειται για κάποιες καινούριες αποστολές, είναι ένα ταξίδι στο παρελθόν (ή στο μέλλον αν θέλετε). Ισως πάλι να μην είναι και αυτό. Ισως αφού έχεις καταστρέψει πλέον (στο Wing Commander II) τους Kilrathi, να επιστρέψατε στην Ακαδημία για να τελειοποιήσετε την τεχνική σας. Κανείς δεν ξέρει με το μέλλον. Δεν έχει άλλωστε ιδιαίτερη σημασία. Ολοι θα παίξουν αυτό το παιχνίδι ξανά και ξανά, γιατί ένα Wing Commander όπως και αν λέγετε αυτό θα μας συνοδεύει πάντα. Σχεδιάζετε λοιπόν τις δικές σας αποστολές με όποιο επίπεδο δυσκολίας θέλετε, για να αναπτύξετε τις δυνατότητες σας στις αερομαχίες, είτε μόνος σας είτε με την βοήθεια ενός wingman. Αν πάλι βαρεθείτε να αντιμετωπίζετε τις αποστολές που εσείς ο ίδιος σχεδιάσατε μπορείτε να μπείτε στον εξομειωτή της Ακαδημίας και να παίξετε την αποστολή με το όνομα "Gauntlet", μια θανάσιμη αναμέτρηση με τις δυνάμεις των Kilrathi διάρκειας 15 συνεχούς αυξανόμενου επιπέδου γύρων.



ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

Αρχικά θα πρέπει να τονίσουμε ότι το Wing Commander Academy είναι το πρώτο παιχνίδι που βλέπουμε και το οποίο να αναγράφει ότι υποστηρίζει το DoubleSpace του Dos 6.0. Αυτό το αναφέρουμε γιατί ως γνωστόν πολλά από τα παιχνίδια που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή στην αγορά έχουν πρόβλημα συμβατότητας με το DoubleSpace. Ετσι δεν θα παρουσιαστεί κανένα πρόβλημα συμβατότητας.

Για να μπορέσετε τώρα να δείτε το καταπληκτικό Wing Commander Academy θα χρειαστείτε αρχικά έναν



υπολογιστή 386 το λιγότερο, με 2 Mb ελεύθερη μνήμη και κάρτα γραφικών VGA που να μπορεί να παρουσιάσει 256 χρώματα στην οθόνη. Τέλος θα χρειαστείτε 6 Mb περίπου ελεύθερα στον σκληρό σας δίσκο. Βέβαια για να ακούσετε την μουσική του παιχνιδιού και τα ηχητικά εφφέ θα πρέπει να έχετε κάποια μουσική κάρτα. Αν έχετε SoundBlaster τέλος θα μπορέσετε να ακούσετε και το Digitized speech μαζί με τα digitized sound effects που έρχονται μαζί με το παιχνίδι.



ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ

Είναι καταπληκτικά. Αλλωστε πιστεύουμε ότι και εσείς δεν θα περιμένατε κάτι λιγότερο από τα προηγούμενα Wing Commanders. Εξελιγμένα bit mapped γραφικά που κινούνται με απίστευτη ταχύτητα στην οθόνη, ενώ παράλληλα ο χρήστης μπορεί να ξεχωρίσει κάθε λεπτομέρεια σε όλα τα σκάφη. Και αφού μιλάμε για σκάφη, υπάρχουν όλα εδώ. Από το Sabre μέχρι τα καινούρια Wraith και τα Jrathek μαχητικά αεροσκάφη. Δυστυχώς η εισαγωγή είναι μικρή. Και λέμε δυστυχώς γιατί όποιος έχει περάσει την εισαγωγή των προηγούμενων Wing Commander όταν έπαιζε αυτά τα παιχνίδια, ας στείλει ένα γράμμα στον επονομαζόμενο, με όλο το θάρρος που τον διακατέχει και ας το δηλώσει με το όνομα του. Γιατί όπως και να έχει το πράγμα οι εισαγωγές αυτές ήταν μια καινούρια εμπειρία στον χώρο των γραφικών και του ρεαλισμού που δεν ξεχνιέτε ποτέ. Η εισαγωγή όμως του Wing Commander Academy είναι μικρή δυστυχώς και δεν περιλαμβάνει τίποτε άλλο από το Logo του παιχνιδιού και μια εντυπωσιακή κατά τα άλλα μονομαχία. Αν είχε κάτι παραπάνω σίγουρα κανείς δεν θα δυσανασχετούσε. Στο κυρίως παιχνίδι τώρα τα γραφικά συνεχίζουν να παραμένουν εξαιρετικά. Υπάρχουν 16 διαφορετικά σκάφη, όλα σχεδιασμένα με την παραμικρή λεπτομέρεια. Υπάρχουν νάρκες, αστεροειδείς με πολλά σχήματα και τέλος υπάρχουν οι περίφημες βάσεις των Kilrathi. Αρκεί να δείτε το cockpit του κάθε αεροσκάφους για να καταλάβετε τι εννοούμε. Τα πάντα είναι διαφορετικά, με πολλές λεπτομέρειες και πρωτοτυπία. Μην ξεχάσετε να δείτε, ή μάλλον να παρατηρήσετε ακόμα, το μέρος στο οποίο βρίσκεστε ουσιαστικά, το δωμάτιο της προσομοίωσης μέσα στην Ακαδημία. Ενα ψυχρό γκρίζο χρώμα τονίζει το ανεβασμένο τεχνολογικό επίπεδο των συμμαχικών δυνάμεων του μέλλοντος. Κάλιστα το σκηνικό αυτό θα μπορούσε να εμπνεύσει ταινίες επιστημονικής φαντασίας για τα σκηνικά.





Η κίνηση των αεροσκαφών , όπως άλλωστε πάλι θα περιμένατε είναι καταπληκτικά ομαλή, αν βέβαια έχετε το ανάλογα γρήγορο μηχάνημα



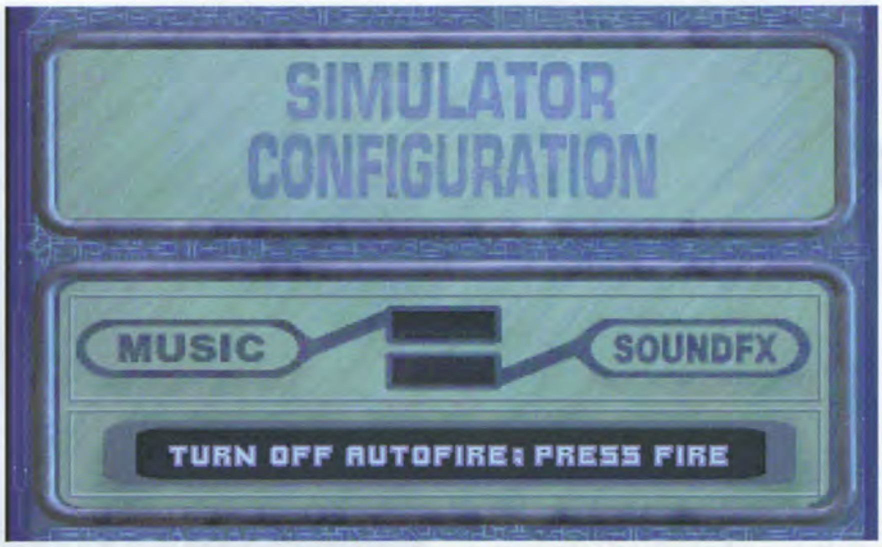
για να το παρατηρήσετε. Ακόμα όμως και ένας 386SX/33 δεν παρουσίασε πρόβλημα ταχύτητας, κατά πόσο μάλλον ένας 386DX/40 ή ένας 486/DX. Οι αερομαχίες γίνονται γρήγορα και ανάλογα με το σκάφος που αντιμετωπίζετε θα μπορείτε να το δείτε για λίγα δευτερόλεπτα στην οθόνη. Αυτό όμως δεν συμβαίνει με όλα τα σκάφη, επομένως δεν υπάρχει λόγος να ανυσηχείτε.

Ο ήχος του παιχνιδιού παράλληλα, είναι καταπληκτικός και δένει με τα γραφικά. Δεν υπάρχει επίσης, το περίφημο bug του παιχνιδιού, που είχε σχέση με την ταχύτητα του μηχανήματος. Δηλαδή δεν υπάρχει το πρόβλημα να ακούγεται άλλος ήχος και το γραφικό που υποτίθεται ότι συνοδευόταν από αυτόν να έχει περάσει λίγο πριν. Υπάρχουν επίσης τα γνωστά digitized sound effects και το ανάλογο speech που πάντα θα συναρπάζει. Σίγουρα, άλλο να ακούς τον αντίπαλο σου να ουρλιάζει όταν τον εξολοθρεύεις και άλλο να βλέπεις μια μουγκή έκρηξη. Ο ήχος λοιπόν σε γενικά πλαίσια μαγεύει...



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Μόλις ξεκινάει το παιχνίδι, βρίσκεστε μπροστά στον εξομειωτή της Ακαδημίας, έτοιμοι να σχεδιάσετε την πρώτη σας αποστολή. Βλέπετε μπροστά σας την οθόνη στην οποία θα την σχεδιάσετε και κάτω από αυτήν όλα τα διαθέσιμα μαχητικά αεροσκάφη και τα υπόλοιπα εμπόδια με τα οποία μπορείτε να κάνετε αυτό το σχεδιασμό. Για κάθε Nav point (4 συνολικά) μπορείτε να βάλετε όσα σκάφη θέλετε και όσα εμπόδια θέλετε, ενώ παράλληλα μπορείτε να διαβαθμίσετε και το επίπεδο δυσκολίας με την επιλογή που βλέπετε στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης. Με το ποντίκι μπορείτε να δείτε το κάθε σκάφος ξεχωριστά, την ολογραφική του παράσταση στην κάτω αριστερή μεριά της οθόνης και τέλος τα στατιστικά του στοιχεία. Αυτά αποτελούνται από την ταχύτητα του, την ευκινησία του (σε συνάρτηση με το βάρος του όταν είναι πλήρως εξοπλισμένο), το επίπεδο των ασπίδων του και αναλυτικά τον εξοπλισμό του. Αφού διαλέξετε κάποιο αεροσκάφος για να αντιμετωπίσετε σε κάποιο από τα Nav points το τοποθετείτε πάνω στην οθόνη του εξομειωτή που παρουσιάζει το εκάστοτε Nav point στο οποίο δουλεύετε. Μπορείτε να τοποθετήσετε όσα πλοία θέλετε και όσα διαφορετικά σκάφη θέλετε σε κάθε τοποθεσία, αρκεί βέβαια να μην υπερβάλετε και στο τέλος η αποστολή δεν παίζεται καθόλου.



Επίσης, σε όλο το κάθετο μήκος της δεξιάς πλευράς της οθόνης υπάρχουν και κάποιες άλλες επιλογές που σίγουρα θα φανούν ιδιαίτερα χρήσιμες. Μέσα από αυτές, μπορείτε να διαλέξετε κάποιον από τους υπάρχοντες πιλότους σαν Wingman (όπως ο Maniac, ο Hobbes, η Angel και ο Lightspeed) οι οποίοι παρουσιάζονται επίσης με στατιστικά στοιχεία που αφορούν την συμπεριφορά τους και το επίπεδο των δυνατοτήτων τους στις αερομαχίες. Τέλος υπάρχουν και οι κλασσικές επιλογές save mission, load mission κτλ. που πάντα θα χρησιμοποιείτε. Αρκεί βέβαια να αναφέρουμε ότι μπορείτε να σώσετε μέχρι 24 αποστολές στον δίσκο.

Αν όλα αυτά σας φαίνονται ανιαρά, μπορείτε να παίξετε αμέσως με την έτοιμη αποστολή "Gauntlet" στην οποία θα μπορέσετε να δείτε και τον χειρισμό του αεροσκάφους. Μπορείτε να διαλέξετε όποιο αεροσκάφος θέλετε, αν θέλετε Wingman ή όχι και στην συνέχεια να παίξετε μια συνεχή ουσιαστικά αερομαχία με 15 επίπεδα των οποίων η δυσκολία αυξάνεται συνεχώς. Το κάθε σκάφος έχει διαφορετική ανταπόκριση που οφείλεται στα στατιστικά του σκάφους. Ολα όμως δίνουν ένα συναίσθημα ρεαλισμού που δύσκολα βρίσκετε σε άλλα παιχνίδια ανάλογου είδους.

Ολα αυτά κάνουν ένα σύνολο που δύσκολα θα μπορέσετε να ξεπεράσετε, ένα game που θα παίζετε συνέχεια και συνέχεια και συνέχεια μέχρι να μην μπορείτε να το ξαναδείτε στα μάτια σας... λίγο απίθανο βέβαια, αλλά υπάρχει και αυτή η πιθανότητα, μέχρι να ξαναβγεί το επόμενο Wing Commander.

ΑΝΤΟΧΗ 90%

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Δεν υπάρχουν δυο λόγια για αυτό το παιχνίδι... απλά Wing Commander.

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	96
ΓΕΝΙΚΑ	90

COIN-OPS
ΚΑΤΑΘΕΣΗ ΣΕ ΚΕΡΜΑΤΑ

FINAL II LAP

ΤΟΥ **Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ**

Μπορεί στην Ελλάδα να μην υπάρχει κανένα ηλεκτρονικάδικο που να συνέδεσε μαζί 4 Final Lap για να παίζουν μεταξύ τους μέχρι και 8 παίκτες ταυτόχρονα αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι το παιχνίδι και στο απλό διπλό δεν είναι συνταρακτικό. Οπως και να το κάνουμε από κάθε άποψη και πέρα από κάθε αμφιβολία το Final Lap 2 είναι το καλύτερο διπλό παιχνίδι αγώνων αυτοκινήτου μέχρι στιγμής στην αγορά. Το παιχνίδι ξεκινάει στο απλούστερο σιρκουί στις ΗΠΑ έτσι ώστε όλοι να έχουν μια δίκαιη αρχή. Οι μηχανές έτριζαν, τα καυτά λάστιχα άφηναν αποτυπώματα πάνω στην άσφαλτο. Δεν μας ήρθε καθόλου παράξενο το ότι και η δεύτερη πίστα ήταν στις ΗΠΑ. Μετά τα εύκολα οι αμερικάνοι φίλοι μας ήθελαν οπωσδήποτε να μας δείξουν οτι μπορούν να κάνουν τα πράγματα δύσκολα. Και αυτό θα συμβεί αν χάσετε τον έλεγχο του αυτοκινήτου σας. Η τρίτη πίστα μας περίμενε στην Ιταλία που έχει και κάποια παράδοση πάνω στο θέμα. Οπως σε όλες τις πιστες μπορείτε και εδώ να δοκιμάσετε να σπρώξετε τους αντιπάλους σας έξω από την πίστα αλλά αν δεν έχετε την δύναμη, την ταχύτητα και την μαγκιά (αυτό μου θυμίζει Sonic!) που χρειάζεται θα βρεθείτε να στριφογυρνάτε στην σκόνη τους. Στην τέταρτη πίστα, πάλι στην Ιταλία οι καπνοί από την εκκίνηση υπερτονίζουν την λεπτομέρια των γραφικών που τα βλέπετε σε πολύ μικρή γωνία, υπάρχουν θαυμάσια χρώματα, μπόλικο animation και ένας απιστευτος ρεαλισμός. Ναι, εννοείται οτι είναι και πολύ γρήγορο. Επιτέλους στην πέμπτη πίστα το Μονακό με τα μικρά κλειστά δρομάκια και τις πολλές στροφές. Εδώ θα δείξετε πραγματικά τί οδηγοί είσαστε και δεν παίζει τόσο ρόλο το αυτοκίνητό σας. Προσέξτε μόνο τα δέντρα! Η Ιαπωνία εμφανίζεται στο παιχνιδι στον έκτο γύρο. Συνήθως χάνω τον χρόνο μου εδώ θαυμάζοντας τα χρώματα του ουρανού και ψάχνοντας το σπίτι του Ryu (και βγάζω και ομοιοκαταληξία αμά λάχει!). Για το έβδομο επίπεδο πάλι στην Αμερική δεν έχουμε να προσθέσουμε τίποτα ενώ το παιχνίδι τελειώνει εκεί που έπρεπε, στην Ιταλία με απότομες στροφές και μεγάλες ευθείες. Δεν μπορώ να σας μεταφέρω την αίσθηση, πρέπει απλά να παίξετε έστω κι αν είναι λίγο ακριβότερο από τα υπόλοιπα παιχνίδια.



ΑΝΤΟΧΗ

94%

ΨΗΦΙΣΤΕ ΓΙΑ ΤΟ TOP TEN TOY USER ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ

CPC

1	LEMMINGS	182
2	PRINCE OF PERSIA	150
3	GOLDEN AXE	91
4	FINAL FIGHT	
5	ROBOCOP	
6	BAT	
7	KILLERBALL	
8	PIRATES	
9	TMHT 2	
10	ZAP'T'BALLS	

Τίποτα δεν αλλάζει για τον Amstrad στην κορυφή. Μόνο το Golden Axe φαίνεται να μην μπορεί πια να ακολουθήσει τους δύο πρωτοπόρους καθώς χάνει συνεχώς έδαφος και οι ψήφοι που παίρνει είναι το 1/5 των υπολοίπων, Αναρωτηθήκατε ποτέ γιατί; Στις τελευταίες θέσεις το zap't balls έπεσε για χάρη του Teenage Mutant Hero Turtles 2 ενώ δεν μπορώ να πιστέψω οτι μετά από τόσα χρόνια το Robocop καταφέρνει ακόμα να ανεβαίνει θέσεις και από 6ο τον προηγούμενο μήνα βρίσκεται τώρα στην 5η θέση.

ST

1	GODS	106
2	LOOM	82
3	LURE OF THE TEMPTRESS	62
4	GOLDEN AXE	
5	FINAL FIGHT	
6	REALMS	
7	PRINCE OF PERSIA	
8	DUNGEON MASTER	
9	LEMMINGS	
10	MEGALOMANIA	

Δύο adventures στην κορυφή του Top δεν είναι κάτι το συνηθισμένο για ένα μηχάνημα με παράδοση στα παιχνίδια δράσης. Και αν θέλετε μια προσωπική εκτίμηση προτιμώ το Loom από το Lure of the Temptress αλλά είναι αρκετά παλιό για να κρατάει τόσον καιρό την δεύτερη θέση. Τί γίνεται; Εχουν χάσει το κουράγιο τους οι κάτοχοι Atari; Οσο για το Gods σας, τί να πω πώ πια, έχω χάσει κάθε ελπίδα!

AMIGA

1	STREET FIGHTER 2	287
2	INDIANA JONES 4	269
3	SHADOW OF THE BEAST 3	256
4	WING COMMANDER	
5	KICK OFF 2	
6	LOTUS 2	
7	FORMULA ONE GP	
8	LOTUS 3	
9	AGONY	
10	DESERT STRIKE	

Συνέβη τελικά το αναπόφευκτο. Χωρίς να το αξίζει -κατά την προσωπική μας εκτίμηση- στο συγκεκριμμένο μηχάνημα το Street Fighter 2 καταφέρνει να πάρει την θέση από το θαυμάσιο adventure της Lucas. Το ίδιο μπορώ να πω και για την τέταρτη θέση μας όπου ένα αργό Wing Commnder ρίχνει στην πέμπτη θέση το αθάνατο Kick Off 2. Η Psygnosis και η Gremlin εξακολουθούν να έχουν από δύο παιχνίδια η κάθε μία στο Top. Στην 10η θέση παρατηρείτε βέβαια την είσοδο του Desert Strike και στο Top 20 κατάφερε να μπει το GOAL!

ΚΑΙ ΜΗΝ ΞΕΧΝΑΤΕ, ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΤΡΕΙΣ ΤΥΧΕΡΟΙ ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ ΑΠΟ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ Ή ΤΗΝ ΚΟΝΣΟΛΑ ΤΟΥΣ!

TOP TEN

PC

1 INDIANA JONES 4 562
2 KING'S QUEST 6 498
3 QUEST FOR GLORY 3 ...286
4 DARKSEED
5 PRINCE OF PERSIA
6 WING COMMANDER
7 FALCON 3.0
8 CIVILIZATION
9 SIM CITY
10 LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

Το Top με τους περισσότερους ψήφους κάθε μήνα δεν είχε ανακατατάξεις. Είχε όμως σίγουρα μια μεγάλη έκπληξη. Την αστραπιαία είσοδο του Lost óles of sherlock Holmes ενώ τον προηγούμενο μήνα βρισκόταν κάτω και από την 20ή θέση, εκεί που δεν μετρούσαμε πλέον θέσεις! Κατά τ'άλλα μάλλον οι πρώτοι τρεις σταμάτησαν την επέλασή τους και πήραν πολύ λιγότερες ψήφους απ'ό,τι περιμέναμε.

SUPER NES

1 STREET FIGHTER 2 223
2 SUPER MARIO WORLD ..78
3 SUPER TENNIS 53
3 SUPER R-Type 53
5 SUPER CASTLEVANIA
6 SUPER SOCCER
7 SMASH TV
8 FINAL FIGHT
9 F-ZERO
10 LEGEND OF ZELDA 3

Μπα, τί πάθατε βρε παιδιά. Εδώ και μήνες σχεδόν όποιος ψήφος έρχεται είναι για το Street Fighter 2. Είπαμε ότι είναι το καλύτερο αλλά υπάρχουν και άλλα παιχνίδια. και για να σας προκαταλάβω σας λέω ότι η Nintendo φέρνει στην Ελλάδα ένα φανταστικό, αριστουργηματικό παιχνίδι που στην Αμερική ειχε πάρει πρωτιά για τα γραφικά του, το Probotector. Δείτε και το review τώρα που το θυμήθηκα στο Gamer.

MEGA DRIVE

1 SONIC 2 24
2 STREETS OF RAGE 85
3 SHADOW DANCER 80
4 ECCO THE DOLPHIN
5 TAZMANIA
6 OLYMPIC GOLD
7 ROBOCOD
8 CASTLE OF ILLUSION
9 SONIC
10 QUACKSHOT

Το Pit-Fighter εξαφανίστηκε και στην θέση του ξεφύτρωσε από το πουθενά ο πρώτος Sonic! Ομως το σημαντικότερο είναι η εμφάνιση του Ecco the Dolphin στην τέταρτη θέση αφού το παιχνίδι είναι αντικειμενικά πολύ καλύτερο από αυτό που βρίσκεται στην τρίτη θέση αλλά και από το δεύτερο. Οσο για την πρώτη θέση... αυτός ο σκατζόχειρος είναι πολύ δυνατός και πολύ γρήγορος. Θα δούμε μεγάλες μάχες στους επόμενους μήνες.

ΚΟΥΠΟΝΙ

ΟΝΟΜΑ..............................
ΕΠΙΘΕΤΟ ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ..........................
ΤΗΛ ....ΗΛΙΚΙΑ.......
ΕΧΩ ΤΟΝ
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ....
ΤΑ 5 ΚΑΛΥΤΕΡΑ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΜΟΥ ΕΙΝΑΙ:
1 ....
2 ....
3 ....
4 ....
5 ....

ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ

1) ΣΤΕΛΙΟΣ ΚΟΡΡΕΣ
2) ΧΡΗΣΤΟΣ ΤΣΙΝΤΖΑΣ
3) ΝΙΚΟΣ ΣΚΑΝΔΑΛΗΣ

Μπορείτε να επικοινωνήσετε με τα γραφεία μας (εργάσιμες 11-2) για τον τρόπο με τον οποίο θα πάρετε το παιχνίδι δώρο.

Spell Shop

ΤΟΥ **Γ. ΓΡΙΒΑ**

ΠΡΟΕΡΧΟΜΕΝΟΙ ΑΠΟ ΜΙΑ ΘΑΝΑΤΗΦΟΡΑ ΜΕΤΑΚΟΜΙΣΗ, ΟΙ ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ ΜΑΣ ΗΤΑΝ ΠΟΛΥ ΚΟΥΡΑΣΜΕΝΟΙ ΓΙΑ ΝΑ ΜΠΟΡΕΣΟΥΝ ΝΑ ΔΟΥΛΕΨΟΥΝ ΣΩΣΤΑ. ΚΙ ΟΜΩΣ ΕΚΕΙ ΣΤΗΝ ΜΕΣΗ ΤΗΣ ΕΡΗΜΟΥ, ΥΠΗΡΧΑΝ ΚΑΠΟΙΟΙ ΠΟΥ ΗΘΕΛΑΝ ΤΟ ΚΑΛΟ ΤΩΝ ΣΥΝΤΑΚΤΩΝ. ΕΣΤΕΛΝΑΝ ΣΥΝΕΧΩΣ ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ ΝΑ ΤΟΥΣ ΑΠΑΣΧΟΛΟΥΝ ΚΑΙ ΝΑ ΑΠΟΚΤΗΣΟΥΝ ΞΑΝΑ ΤΟΝ ΠΑΛΙΟ ΚΑΛΟ ΡΥΘΜΟ ΔΟΥΛΕΙΑΣ ΤΟΥΣ. ΜΕ ΟΛΗ ΜΟΥ ΤΗΝ ΚΑΡΔΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΡΥΘΜΟ ΠΟΥ ΜΟΥ ΔΙΝΕΤΕ, ΟΡΙΣΤΕ Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ

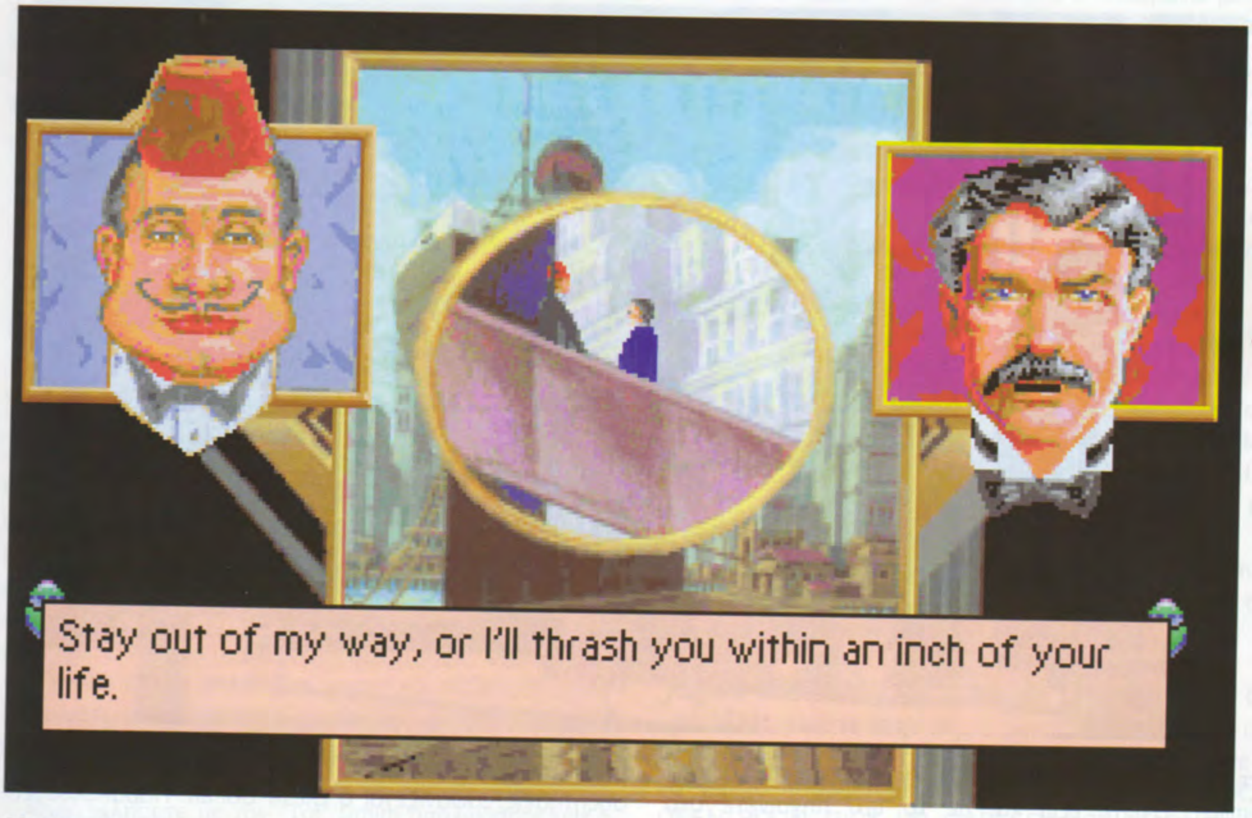
LAURA BOW 2:
THE DAGGER OF AMON RA!



Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΦΗΜΟΥ LAURA BOW 2: THE DAGGER OF AMON RA

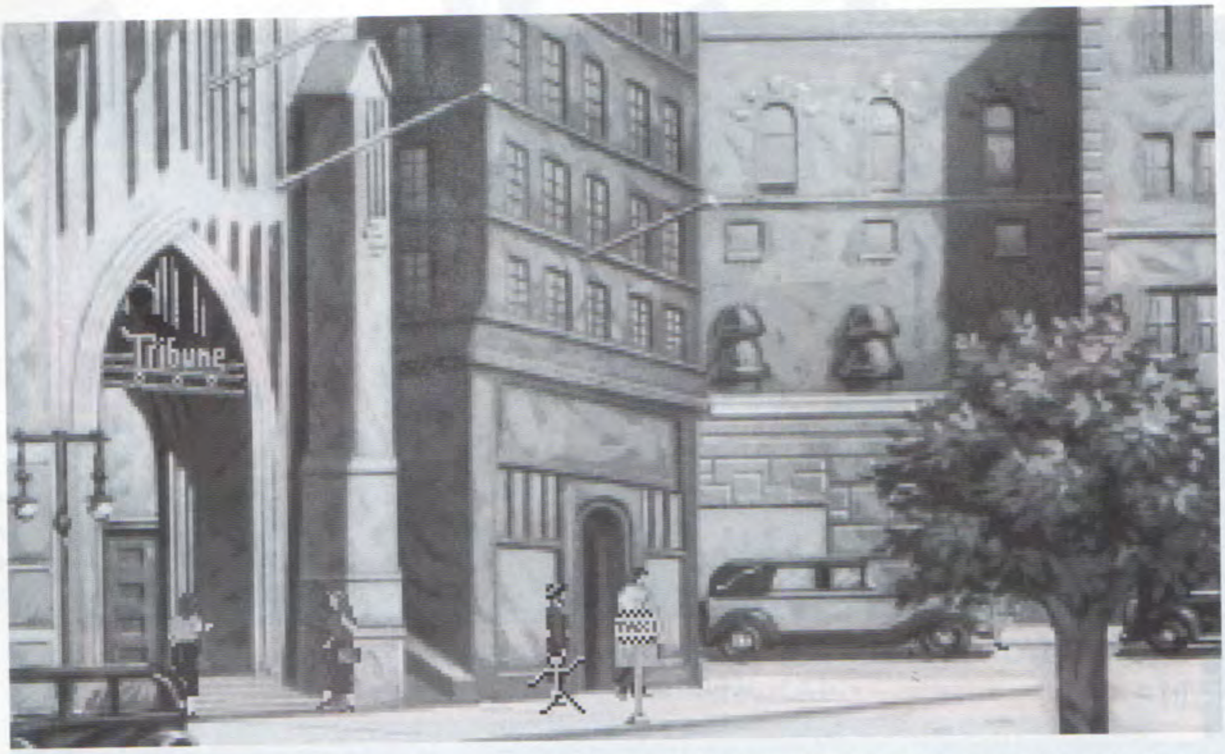
***ACT 1:** A NOSE FOR NEWS*

Περνώντας το κλείδωμα της εταιρείας (το οποίο σημειωτέον είναι πολύ πρωτότυπο) με τον κατάλληλο κέρσορα, πηγαίνετε στο γραφείο σας (δίπλα στον Crodfoller) και δώστε LOOK AT DESK, LOOK AT DESK BLOTTER. Βρίσκετε ένα κλειδί το οποίο κάντε USE ON DESK DRAWER για να ανοίξετε το συρτάρι. Από εκεί PICK UP PASS, CLOSE DRAWER. Στην συνέχεια LOOK IN WASTEPAPER BASKET, PICK UP BASEBALL, ASK CRODFOLLER (εννοείται από εδώ και στο εξής ότι θα ρωτάτε για τα πάντα). Θα μάθετε για το Speakeasy και βγείτε στον δρόμο. Εδώ κοιτάξτε με το Eye Icon και από τις δυο πλευρές του δρόμου και όταν βεβαιωθείτε ότι δεν περνάει κανένα αμάξι περάστε απέναντι στο Police station. Εξω ακριβώς LOOK MAN και WAKE UP MAN.



Μπείτε στο αστυνομικό τμήμα. TALK TO SERGEANT (δεν μιλάει), KNOCK DOOR και μπείτε στον διευθυντή. Αφού δείτε το sequence, βγείτε έξω. Εδώ, LOOK AT NEWSPAPER δύο φορές και PICK UP COUPON. Επιστρέψτε με την ίδια διαδικασία έξω από την εφημερίδα και στον Luigi κάντε GIVE COUPON TO LUIGI. Επιστρέψτε για ακόμα μια φορά στο αστυνομικό τμήμα και μέσα GIVE SANDWICH TO SERGEANT, ASK SERGEANT. Μαθαίνετε για το σύνθημα του Speakeasy. Βγείτε έξω και CALL TAXI. Οταν αυτό έρθει, στον οδηγό δώστε SHOW PRESS PASS TO DRIVER και πηγαίνετε στο 12th Street Docks. Εδώ συναντάτε τον Steve Dorian. ASK STEVE αφήνοντας τελευταία την ASK STEVE ABOUT MUSEUM. Αφού φύγει CALL TAXI, SHOW PRESS PASS TO DRIVER και πηγαίνετε στο Lo Fat's Laundry. Στο πεζοδρόμιο, υπάρχουν κάτι παιδιά. TALK TO BOYS τρεις φορές και GIVE BALL TO BOYS για να πάρετε τον μεγενθυντικό φακό τους. Μπείτε μέσα και ASK LO FAT για να μά-





θετε για τους Dr. Olympia Miclos, Yvette Delacroix και Wolf Heimlich. Βγείτε έξω και με το taxi πηγαίνετε στο Speakeasy. Εδώ KNOCK AT DOOR και όταν σας ρωτήσει το συνθηματικό δώστε την τρίτη απάντηση. Μέσα στο bar πηγαίνετε στην τουαλέτα και ASK WOMAN. Βγείτε πάλι στο κυρίως bar και δώστε ASK ZIGGY (είναι ο πρώτος πελάτης στα δεξιά). Βγείτε έξω και CALL TAXI. Μέσα στο ταξί βλέπετε κάποια σκουπίδια. Προσπαθείστε να τα παραμερίσετε και κάτω από αυτά θα βρείτε ένα εισητήριο. PICK UP TICKET και πηγαίνετε στο Lo Fat's Laundry. Εκεί GIVE TICKET TO LO FAT και αφού πάρετε το φόρεμα επιστρέψτε με το ταξί στο Speakeasy. Μπείτε στην τουαλέτα και CHANGE CLOTHES (με το φόρεμα του Lo Fat). Βγείτε έξω από το bar.

***ACT 2:** SUSPECTS ON PARADE*

Προχωρείστε στη είσοδο του μουσείου και GIVE PRESS PASS TO GUARD. Η ώρα είναι 7:00 και μπείτε στο μουσείο. Μέσα LOOK GLASSES, PICK UP GLASS. Στην συνέχεια θα χρειαστείτε μεγάλη υπομονή γιατί θα πρέπει να ρωτήσετε όλους τους καλεσμένους για τα πάντα, αφήνοντας τελευταία την ερώτηση ASK ABOUT BURGLARY. Αφού ολοκληρώσετε τις ερωτήσεις πηγαίνετε στην οθόνη δεξιά και OPEN DOOR στο Museum Shop. Με τον μεγεθυντικό φακό εξετάστε όλα τα μαχαίρια για να βρείτε ανάμεσα στις απομιμήσεις το πραγματικό χαμένο dagger. Η ώρα πηγαίνει 7:30 αλλά δεν μπορείτε να το πάρετε γιατί μπαίνει ο φρουρός και σας βγάζει έξω. Στο σημείο αυτό θα πρέπει να ακούσετε 14 συνολικά συζητήσεις ανάμεσα στους καλεσμένους πηγαίνοντας κοντά στα άτομα που βρίσκονται εκεί. Οταν θα έχετε ακούσει ένα συγκεκριμένο αριθμό από συζητήσεις εμφανίζεται ο Steve Dorian. Παρακολουθείστε το sequence και αφού επιστρέφοντας ακούσετε και τις υπόλοιπες πηγαίνετε στο δωμάτιο που υπήρχε το μαχαίρι. Εχει εξαφανιστεί βέβαια! Βγείτε έξω και πηγαίνετε μέσα από την βορεινή είσοδο. Μετά μία οθόνη δεξιά και μπείτε στην αριστερή πόρτα. Στην συνέχεια προχωρήστε δύο οθόνες βόρεια και μία αριστερά. Στις σαρκοφάγους μπροστά θα δείτε ένα μενταγιόν, μην το πάρετε ακόμα αλλά ανοίξτε την τρίτη από δεξιά για να ανακαλύψετε το πτώμα του Pippin Carter. Κοιτάξτε την αριστερή τσέπη του σακακιού του και πάρτε το σημειωματάριο του. Κάντε EXIT για να τελειώσει και αυτή η πράξη.

***ACT 3:** ON THE CUTTING EDGE*

Από αυτό το σημείο και μετά θα πρέπει να χρησιμοποιείτε αρκετά συχνά για λόγους χρόνου και ευκολίας τα μυστικά περάσματα του μουσείου. Αυτά βρίσκονται: 1) στο γραφείο του Wolf Heimlich στο υπόγειο πίσω από τον δεξί πίνακα που βγάζει στο γραφείο του Dr Carrington. 2) Στο γραφείο της Olympia Myclos στο δεξί κέρατο και το οποίο καταλήγει στο εργαστήριο του υπόγειου. 3) Τέλος υπάρχει και άλλη μια μυστική στο Mammalogy Laboratory πατώντας το κουμπί του γραφείου του Ernie Leech και το οποίο καταλήγει στην αίθουσα με τα Αιγυπτιακά αποθέματα. Για να χρησιμοποιήσετε όμως τις μυστικές εισόδους θα πρέπει πάντα να έχετε το φανάρι μαζί σας.

Μετά το αρχικό sequence WALK TO MUSEUM HALL. Ακούτε ομιλίες από το γραφείο της Yvette. USE GLASS ON DOOR για να ακούσετε μία ακόμα συζήτηση. Πηγαί-

νετε στο γραφείο της Olympia και PICK UP SNAKE OIL το οποίο σας παίρνει πίσω η Olympia που εμφανίζεται ε-κείνη την στιγμή. Πηγαίνετε στο γραφείο της Yvette και από το καλάθι των αχρήστων PICK UP CARBON PAPER, USE CARBON PAPER ON LIGHT. Δείτε το ση-μείωμα και CLOSE LIGHT. OPEN DOOR στα δεξιά. Στο γραφείο του Dr. Carrington ξανά ακούτε συζήτηση από το προηγούμενο γραφείο γι'αυτό USE GLASS ON DOOR. Αφού ακούσετε αυτά που πρέπει LOOK NOTEBOOK δύο φορές. Από το τζάκι LOOK FIREPLACE, PICK UP CHARCOAL, USE CHARCOAL IN NOTEPAD, LOOK NOREPAD. Βλέπετε τα ραντεβού με-ταξύ των υπόπτων. Τώρα LOOK BOOK πάνω στο γρα-φείο, OPEN PHONE LIST, LOOK PHONE NUMBERS. Τώρα OPEN PORTRAIT, LOOK INSIDE PORTRAIT και για συνδιασμό δώστε το τηλέφωνο του B. Sayff (KL-0527). Αφού το ανοίξετε LOOK IN HOLE και διαβάστε το σημειωματάριο. Στην συνέχεια USE MAGNIFYING GLASS ON NOTEBOOK και αφού κλείσετε πάλι το χρη-ματοκιβώτιο LOOK INTERCOM, PRESS BUTTON (το πρώτο από αριστερά. Πατήστε ένα-ένα τα υπόλοιπα κου-μπιά και θα ακούσετε διάφορες συζητήσεις. Στο γραφείο της Yvette LOOK LAMP δύο φορές και PICK UP LAMP. Πηγαίνετε στην αίθουσα Egyptian Exhibit όπου το ρολόι θα δείξει αν όλα έχουν γίνει σωστά 10:15.

Αφού μιλήσετε με τον "Tut" Smith προχωρήστε μια ο-θόνη αριστερά και PICK UP MEDALLION, USE MAGNIFYING GLASS ON MEDALLION, USE MAGNIFYING GLASS ON BLOOD και ξανά LOOK BLOOD. Πριν φύγετε κάντε LOOK PLACARD, LOOK ROSETTA STONE, USE MAGNIFYING GLASS ON ROSETTA STONE. Στο σημειωματάριο σας εμφανίζονται κάποια ιερογλυφικά με την μετάφραση τους. Πηγαίνετε στην αίθουσα με τον πτεροδάχτυλο όπου θα δείτε και το πτώμα του Ziggy (11:15). Πηγαίνετε στο δωμάτιο με τον χάρτη της υδρογείου και LOOK FACE πάνω δεξιά (ο γκρίζο). Στην συνέχεια και αφού παρακολουθήσετε το sequence WALK TO MUSEUM HALL. Στο γραφείο της Yvette USE GLASS ON DOOR και επιστρέψτε στο δωμά-τιο με τον Tyranosaurus Rex όπου θα δώσετε PICK UP BONE. Επιστρέψτε στο Museum Hall και μπείτε στο γρα-φείο του Dr. Carrington. Βρίσκετε το πτώμα του Watney Little. LOOK CLOCK για να δείτε την ώρα του φόνου, USE MAGNIFYING GLASS ON BLOOD (στο γραφείο) και η ώρα πηγαίνει 12:45. Ψάξτε στα βιβλία μέχρι να βρείτε το "Εγκλημα και τιμωρία" του Ντοστογιέφσκυ και PICK UP BOOK, OPEN BOOK, PICK UP POLICE FILE, LOOK AT POLICE FILE. Πηγαίνετε τώρα πάλι στο Museum Hall και ξανά στο γραφείο του Dr. Carrington. Ακούτε ομιλίες από το γραφείο της Yvette και USE GLASS ON DOOR. Επιστρέψτε στο Museum Hall και κά-ντε κλικ με τον κέρσορα στο κεφάλι του αγάλματος για να ανοίξετε την μυστική είσοδο για το υπόγειο. Κάντε USE LIGHT-BULB στο φως που κρέμεται στην μέση της οθόνης. Τώρα πλέον WALK TO DOWNSTAIRS.

Μόλις κατεβείτε USE BONE IN MIRROR, PICK UP LANTERN. Μπείτε στην πόρτα βόρεια (στο γραφείο του Wolf Heimlich). Ψάξτε στην βιβλιοθήκη μέχρι να βρείτε έ-να βιβλίο τοποθετημένο ανάποδα. PICK UP BOOK, OPEN BOOK, PICK UP GARTER, USE MAGNIFYING GLASS ON GARTER για να βρείτε άλλο ένα ραντεβού. Ακούτε παράλληλα άλλη μια συνάντηση από το intercom. Βγείτε έξω και μπείτε στην πόρτα δεξιά. Εδώ, στο εργα-στήριο προχωρήστε ευθεία για να βρείτε την Olympia. Φύγετε και πηγαίνετε στο δωμάτιο δεξιά όπως μπαίνετε. Αν βρίσκετε ο Ernie εδώ φύγετε και ξαναπμείτε μέχρι να το βρείτε άδειο. Αφού ακούσετε την Olympia από το intercom, PICK UP LASSO, OPEN TOOLBOX, LOOK IN



TOOLBOX, PICK UP WIRE CUTTERS. Βγείτε έξω και ανεβείτε στην δεύτερη από δεξιά γυάλα. Εδώ βρίσκετε το κλεμμένο Dagger of Amon Ra. Αναβείτε τώρα στην αίθουσα με τους πίνακες και στον δεύτερο από δεξιά, στο αντικείμενο που γυαλίζει USE MAGNIFYING GLASS ON PAINTING, USE MAGNIFYING GLASS ON BARREL, USE WIRE CUTTERS ON KEY. Τώρα πηγαίνετε στο Armor Room. Κρυφτείτε στην ταπετσαρία μέχρι να εμφανιστεί η Countess W.C. στην οποία θα μιλήσετε. Πηγαίνετε ξανά κάτω εκεί που συναντήσατε την Olympia. Εδώ PICK UP SNAKE OIL, OPEN STORAGE LOCKER, PICK UP HUNK OF MEAT. Τώρα με το κλειδί από τον πίνακα USE SKELETON KEY IN CHEST και πολύ γρήγορα USE HUNK OF MEAT IN CHEST για να μην πεθάνετε άδοξα. Τώρα πλέον LOOK IN CHEST για να βρείτε το πτώμα του Dr. Carrington και USE MAGNIFYING GLASS IN CHEST. Τώρα στο ρολόι OPEN CLOCK, USE MAGNIFYING GLASS IN OPENED CLOCK, PICK UP CLOCK και η ώρα πηγαίνει 1:45.

Τώρα βγείτε έξω και ακούτε ομιλίες από το γραφείο του Ernie, έτσι USE GLASS ON DOOR. Ανεβείτε τώρα στο Armor Room και κρυφτείτε πάλι στην ταπετσαρία για να δείτε μια συνάντηση (η ώρα είναι 2:00). Πηγαίνετε τώρα στο δωμάτιο με το Mastodon για να βρείτε το πτώμα του Ernie Leech. Εδώ USE MAGNIFYING GLASS IN POCKET, PICK UP ANIMAL HAIRS και Exit για να δείξει το ρολόι 2:15. Πηγαίνετε στην αίθουσα με τους πίνακες.

ACT 4: MUSEUM OF THE DEAD

Πηγαίνετε στο γραφείο της Yvette και OPEN DOOR. Αφού δείτε το sequnce βγείτε έξω και μιλήστε με τον Steve. Αφού αυτός φύγει και ακούσετε συνομιλίες USE GLASS ON DOOR και παρακολουθείστε τις σκηνές ζυλοτυπίας που ακολουθούν. Κατεβείτε κάτω και στο γραφείο του Wolf USE GLASS ON DOOR δύο φορές. Μπείτε στην δεξιά πόρτα και μόλις η ώρα πάει 3:00 επιστρέψτε



και ξανά USE GLASS ON DOOR. Επαναλάβατε την ίδια διαδικασία αλλά αυτή τη φορά OPEN DOOR, LOOK MOUSETRAP, USE LASSO IN MOUSE TRAP, PICK UP CHEESE. Πηγαίνετε τώρα στο Museum Hall και μπείτε στο γραφείο της Yvette. LOOK RED HAIR στο γραφείο, LOOK PIECE OF FABRIC, LOOK WOMAN SHOE, PICK





πάει η ώρα 3:15. Τώρα LOOK BODY, USE MAGNIFYING GLASS ON RED HAIR, PICK UP RED HAIR, USE MAGNIFYING GLASS ON GLASSES, PICK UP GLASSES. Τώρα πηγαίνετε στο Armor Room. Βλέπετε την μπότα του steve και αίμα. PICK UP WORKING BOOT, φύγετε και προχωρήστε στο Museum Hall και παρακολουθείστε το sequence. Μετά την συνάντηση με την Olympia πηγαίνετε στο γραφείο της όπου θα σας επιτεθεί ένα φίδι. USE SNAKE OIL ON SNAKE, όταν μετακινηθεί ξανά USE SNAKE OIL ON SNAKE και όταν αλλάξει πάλι θέση USE SNAKE OIL ON SNAKE. Τώρα USE SNAKE LASSO ON SNAKE και βάλτε το στο κλουβί.

Τώρα LOOK COUNTESS W.C., USE MAGNIFYING GLASS ON GRAPES, PICK UP GRAPES. Κάντε κλικ τον μεγεθυντικό φακό ανάμεσα στα πόδια της και PICK UP SMELLING SALT και στο δεξί πόδι USE MAGNIFYING GLASS (η ώρα δείχνει 4:15). Ξεσκεπάστε την πέτρα και LOOK STONE, είναι το υπόλοιπο της Rosetta Stone γι'αυτό USE MAGNIFYING GLASS ON STONE για να δείτε και τα υπόλοιπα ιερογλυφικά.

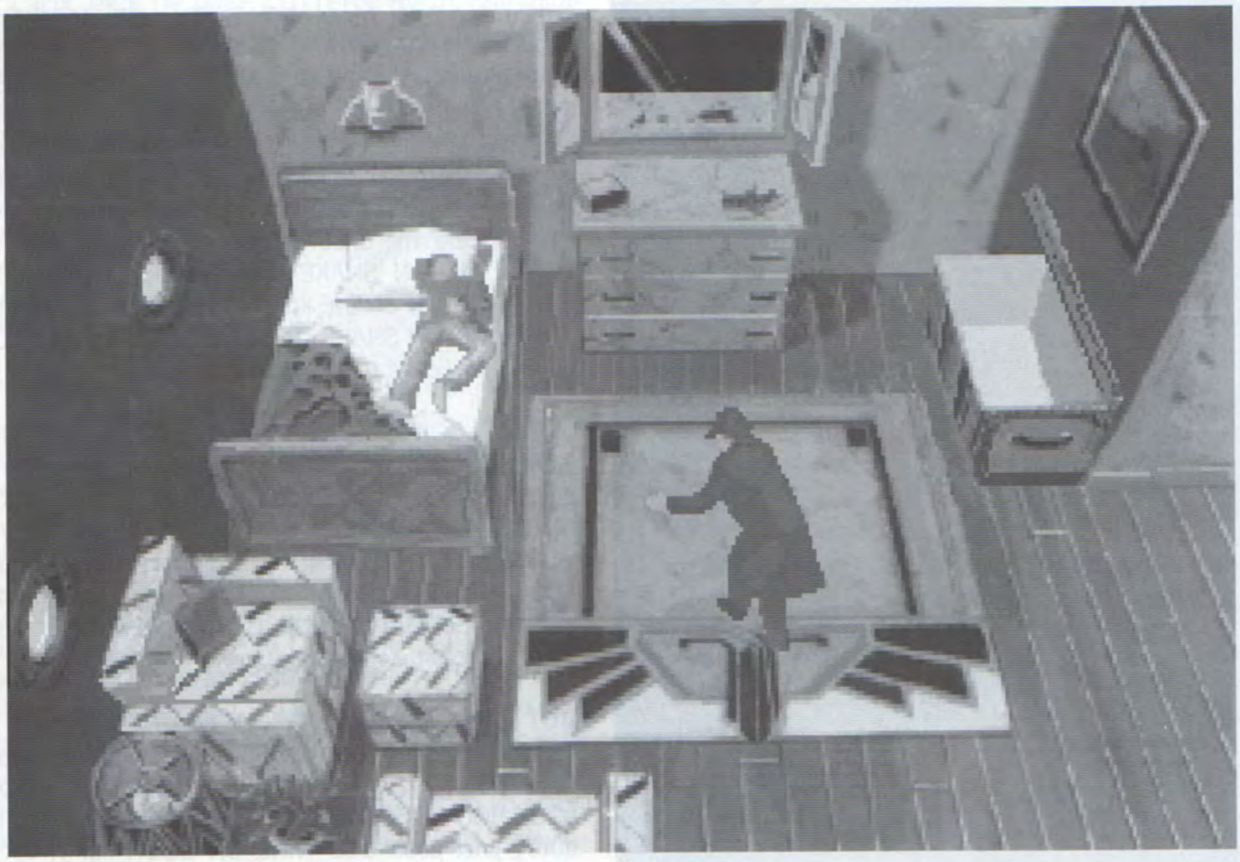
ACT 5: *REX TAKES A BITE OUT OF CRIME*

Μόλις ξεκινήσει να σας κυνηγάει ο μασκοφόρος πηγαίνετε μια οθόνη δεξιά και μόλις μπείτε μέσα CLOSE DOOR, LOOK BODY, USE WIRE CUTTER ON WIRE. Τώρα πριν αυτός μπει μέσα USE WIRE ON DOOR και WALK TO DOOR στα αριστερά. Αφού ανεβείτε OPEN WINDOW και πηγαίνετε στην αίθουσα Egyptian Exhibit. Μπείτε στην πρώτη από αριστερά σαρκοφάγο και αφού σας χάσει και ακούσεται μια πόρτα να σπάει μπείτε στην πόρτα της οποίας το παράθυρο είχατε ανοίξει προηγουμένως. PUSH CRATE, USE WIRE CUTTERS ON WIRE, PUSH CRATE (στα δεξιά), OPEN DOOR και μέσα PULL LEVER.

UP WOMAN SHOE. Πηγαίνετε στην αίθουσα με τους πίνακες.

Στο καινούριο αντικείμενο της οθόνης USE BONE ON SCULPTURE για να βρείτε το πτώμα της Yvette και να



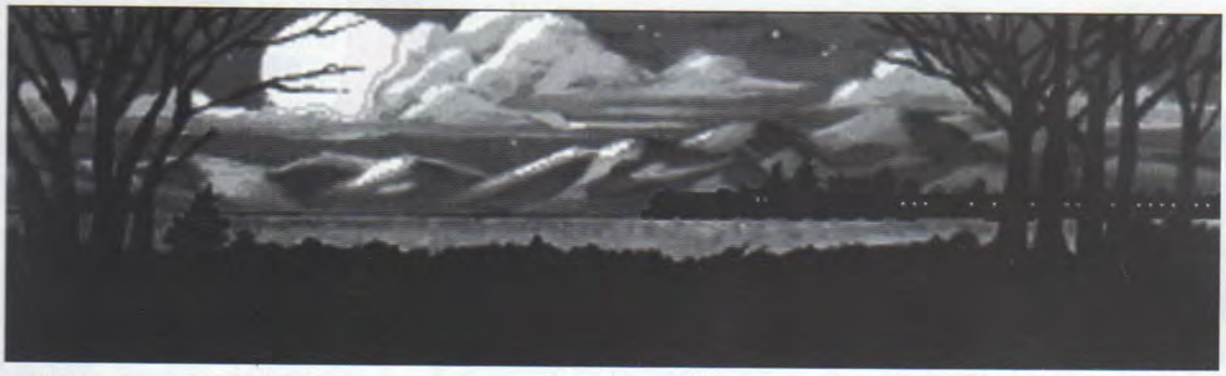


Οταν στανατήσει βγείτε έξω και αμέσως CLOSE DOOR, PICK UP MUMMY από την ανοικτή κάσα και USE MUMMY ON DOOR. Τώρα με το lasso κάντε κλικ στο ψηλότερο σημείο που εξέχει από την σαρκοφάγο στα αριστερά και OPEN MUMMY CASE. Μπείτε μέσα. Παρακολουθείτε μια ιεροτελεστία των οπαδών του Amon Ra που όμως σας αντιλαμβάνονται και σας πιάνουν. Για να γλιτώσετε θα πρέπει να απαντήσετε στον διπλό γρίφο και αυτό μπορείτε να το κάνετε μόνο αν έχετε δει και τα δύο κομμάτια της Rosetta Stone. Στον πρώτο γρίφο λοιπόν απαντήστε "WOMB" και στον δεύτερο "TOMB". Αφού γίνει αυτό σας πετάνε σε ένα δωμάτιο, στο οποίο βρίσκεται και ο Steve αναίσθητος. Κάντε κλικ στο θαμμένο του πρόσωπο για να το ξεθάψετε. Τώρα USE SALT ON STEVE και πριν προλάβει να πατήσει το πόδι του στο πάτωμα GIVE WORKBOOT TO STEVE. Αφού συνομιλήσετε μαζί του κάντε κλικ στην πέτρα στν τοίχο και OPEN LANTERN. Στα φίδια που είναι έτοιμα να σας επιτεθούν USE SNAKE OIL ON SNAKES. Στην επόμενη οθόνη αφού ανεβείτε πάνω, στα ποντίκια USE CHEESE στην τρύπα. Μπείτε τώρα στην δεύτερη από αριστερά πόρτα. Ο δολοφόνος σας καταδιώκει. Μόλις βγείτε από το στόμα του Rex πηγαίνετε στο χειριστήριο και κάντε κλικ πάνω του. Ετσι τον αιχμαλωτίζεις.

ACT 6: THE CORONER'S INQUEST

Στο σημείο αυτό θα πρέπει να απαντήσεις στις ερωτήσεις του ιατροδικαστή και να ανακαλύψεις τον δολοφόνο. Ορίστε λοιπόν όλες οι ερωτήσεις και οι απαντήσεις τους:

1) Who murdered Dr. Pippin Carter?
   Answer: Detective Hanrahan O' Riley
2) What was the motive?
   A: Financial gain
3) Who murdered Lawrence "Ziggy" Ziegfield?
   A: Detective Hanrahan O' Riley
4) What was the motive?
   A: Financial gain
5) Who murdered Ernie Leach?
   A: Detective Hanrahan O' Riley
6) What was the motive?
   A: Financial gain
7) Who murdered Yvette Delacroix?
   A: Detective Hanrahan O' Riley
8) What was the motive?
   A: Jealousy
9) Who murdered Countess Lavilia Waldorf Carlton?
   A: Detective Hanrahan O' Riley
10) What was the motive?
   A: Financial gain
11) Whose skeleton did I find in the steamer trunk?
   A: Dr. Archibald Carrington III
12) Who murdered Dr. Archibald Carrington?
   A: Watney Little
13) Who impersonated him?
   A: Watney Little
14) Who murdered Watney Little?
   A: Detective Hanrahan O' Riley



15) What was the motive?
A: Financial gain
16) Who stole the Dagger of Amon Ra?
A: Watney Little
17) Who manipulated Watney Little into stealing the Dagger of Amon Ra?
A: Detective Hanrahan O' Riley
18) Who was the woman involved into stealing paintings from the Old Master's Gallery?
A: Countess W.C.
19) Who was the man involved into stealing paintings from the Old Master's Gallery?
A: Watney Little
20) Who was the middleman who provided forged paintings to the Countess W.C. and sold the real ones for her?
A: Lawrence "Ziggy" Ziegfield
21) Who is the High Priest of the Amon Ra Suns Worshippers?
A: Rameses Najeer
22) Which museum employee runs a fencing operation as a sideline business?
A: Ernie Leach

Αφού απαντήσετε σε αυτές τις 22 ερωτήσεις και μετά την κατάθεση του Dr. "Tut" Smith έχετε πλέον ολοκληρώσει το παιχνίδι. Τώρα δεν έχετε παρά να παρακολουθείσετε το εντυπωσιακό φινάλε!

ΠΕΡΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ Ο ΛΟΓΟΣ

Δεν νομίζετε ότι είναι πλέον καιρός να κάνουμε έναν διαγωνισμό μέσα από την αγαπημένη σας στήλη, της περίφημης, ανεξάρτητης και μη εξαιρετέας Spellshop; Υστερα λοιπόν από αρκετές διαβουλεύσεις με τους υπόλοιπους συντάκτες, ύστερα από ηρωικά ξενύχτια μπροστά σε μια οθόνη και εξετάζοντας κάθε θέμα, βρήκαμε την λύση. Μια λύση που σίγουρα θα σας κάνει να έχετε σπασμούς,να γίνετε berzerker (βλέπε Slain) και να μην μπορείτε να κλείσετε τα μάτια σας από την αγωνία των αποτελεσμάτων. Η κατάσταση σας θα γίνει χειρότερη... θα έχετε την διπλάσια αγωνία από αυτήν που είχατε στα αποτελέσματα των Πανελληνίων εξετάσεων... μαύρη μαυρίλα πλάκωσε δηλαδή.

Αρχικά θα πρέπει να τονίσουμε ότι το θέμα της ηλικίας δεν μας ενδιαφέρει καθόλου καθώς ο οποιοσδήποτε έχει την ανάλογη υπομονή μπορεί να καταφέρει να αντιμετωπίσει τις αντίξοες συνθήκες στις οποίες θα υποβληθεί, στο dungeon του περιοδικού μας που χρησιμεύει σε ανάλογες περιπτώσεις.

Το θέμα λοιπόν θα έπρεπε να σχετίζεται απόλυτα με το ύφος της στήλης. Εδώ λοιπόν αποφασίσαμε ότι οι αναγνώστες μας θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν ένα printer ή μια δισκέτα για να καταγράψουν ένα κείμενο και να μας το στείλουν στην καινούρια διεύθυνση του περιοδικού. Απλά πράγματα, αν εξαιρέσει κανείς ότι το κείμενο αυτό θα είναι η λύση ενός adventure.

Στείλτε μας λοιπόν σε μια δισκέτα ή σε εκτυπωμένο χαρτί από printer την λύση του περίφημου Quest For Glory III: "Wages of War" και για τους τρεις τύπους χαρακτήρα που εμφανίζονται σε αυτό. Αν νομίζατε ότι αυτά είναι τα δύσκολα που να διαβάσετε και παρακάτω. Οι λύσεις που θα γίνουν δεκτές θα πρέπει να έχουν σταλεί στα καινούρια γραφεία του περιοδικού μας μέχρι τις 30/11/93. Απαντήσεις (σωστές ή λανθασμένες) που θα σταλούν μετά δεν θα γίνουν δεκτές. Επειδή αυτά που ζητάμε είναι αρκετά (ή μάλλον, για να είμαστε ειλικρινείς πολλά, σκεφτήκαμε να σας κάνουμε κάποια δώρα-έκπληξη. Τι σημαίνει έκπληξη; Οτι δεν θα ξέρετε τι θα κερδίσουν ο πρώτος νικητής και οι δύο επιλαχόντες. Το μόνο που μπορείτε να μάθετε προς το παρόν είναι ότι η πιο ολοκληρωμένη λύση θα δημοσιευτεί μέσα από την στήλη, στο τεύχος του Δεκεμβρίου και αν χρειαστεί να δημοσιευτεί δε δύο μέρη, το δεύτερο θα δημοσιευτεί στο τεύχος Ιανουαρίου.

Εδώ όμως θα σας αφήσουμε να εργαστείτε γιατί ο χρόνος κυλάει συνέχεια και πρέπει να τον εκμεταλλευτείτε στο έπακρο αν θέλετε να έχετε ένα ολοκληρωμένο αποτέλεσμα. Περιμένουμε λοιπόν απαντήσεις από όλες τις περιοχές της Ελλάδας με την ένδειξη στον φάκελο "Για τον διαγωνισμό του Spellshop". Προσέξτε να έχετε γράψει σωστά τα στοιχεία σας και αν θέλετε τις δισκέτες σας πίσω ασωκλείστε και ένα γραμματόσημο για να σας τις επιστρέψουμε.

Τέλος Θα ήθελα να ευχαριστήσω εδώ προσωπικά τον φίλο και συνεργάτη της στήλης Μανώλη Καλιντζάκη για την πολύτιμη βοήθεια του.

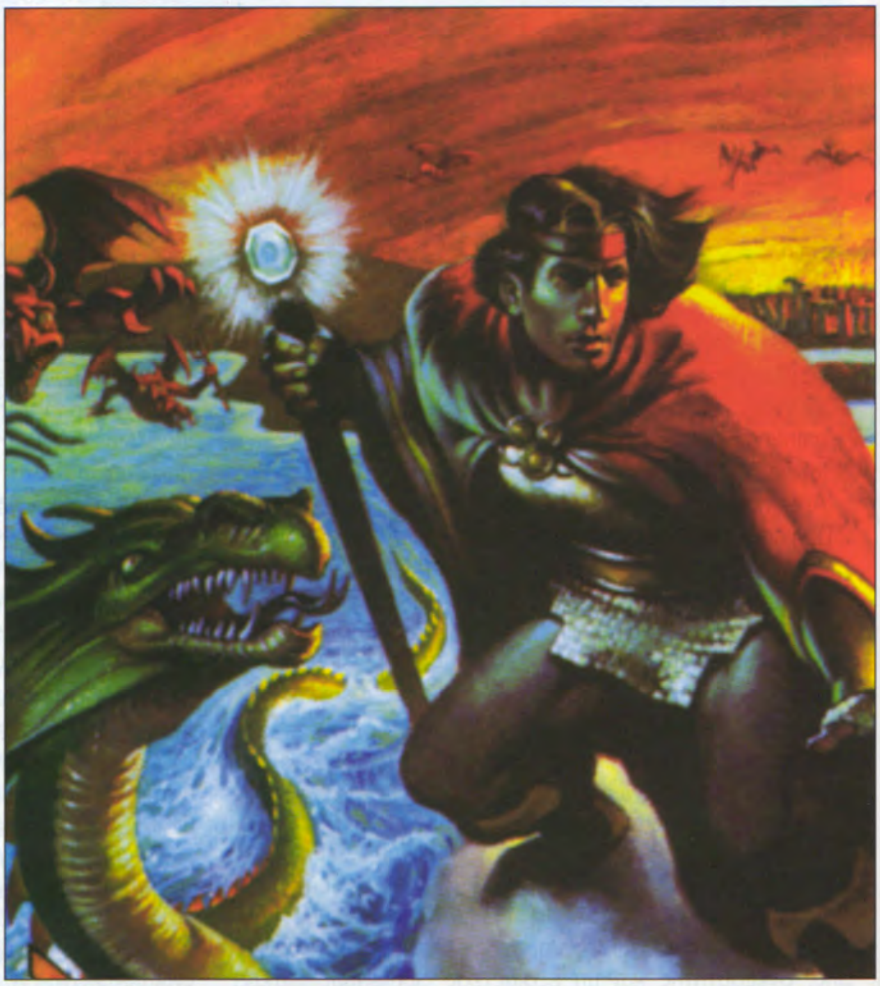
R P G

ΤΟΥ Γ. ΓΡΙΒΑ

Ενα από τα σημαντικότερα στοιχεία που κάνει τόσο ξεχωριστό το παιχνίδι Dungeons & Dragons, είναι η εκτεταμένη σχέση της μαγείας και η "ευκολία" με την οποία εμφανίζεται σε όλο το παιχνίδι. Οι παίκτες την συναντούν παντού, από ένα πάπυρο που θα διαβάσουν κάποια στιγμή στην πορεία τους, ένα είδος χαρακτήρα που μπορούν να χρησιμοποιήσουν και να ενσαρκώσουν, μέχρι τις πολλές παγίδες και τους αντιπάλους που θα συναντήσουν.

Αρχικά, θα πρέπει να τονίσουμε ότι θεωρητικά τουλάχιστον η μαγεία διαχωρίζεται μέσα στο παιχνίδι στην μαγεία του Cleric (του κληρικού, του παππά στην καθομιλουμένη) και στην μαγεία του κατεξοχήν Magic-user. Οι διαφορές τους είναι πολλές και θα τις εξηγήσουμε στην συνέχεια.

Ο Cleric λοιπόν, βασίζει τις δυνάμεις του στην ίδια του την πίστη. Μαθαίνει τα spells του αφού προσευχηθεί στον Θεό του, ο οποίος ανάλογα βέβαια και με την ειλικρίνεια της πίστης του εκάστοτε κληρικού, α-



Η ΜΑΓΕΙΑ ΣΤΑ Γ

ποτυπώνει στο μυαλό του τις κατάλληλες χειρονομίες και λέξεις με τις οποίες θα μπορέσει ο κληρικός στην συνέχεια να εκτελέσει κάποια spells. Το κάθε spell μένει αποτυπωμένο στην μνήμη του κληρικού μέχρι αυτός να το εκτελέσει ή μέχρι να προσευχηθεί ξανά ζητώντας κάποιο άλλο στην θέση του. Οταν εκτελέσει το spell αυτό εξαφανίζεται από το μυαλό του μέχρι να ξαναπροσευχηθεί. Ο τρόπος που αποκτά τα spells ο κληρικός είναι η πρώτη διαφορά σε σχέση με τον μάγο. Η δεύτερη διαφορά είναι το είδος των spells. Συγκεκριμένα, ο κληρικός χρησιμοποιεί τα spells κυρίως για να γιατρέψει την ομάδα από τις διάφορες πληγές που μπορεί να δεχτεί κατά την διάρκεια μιας μάχης (Healing spells), για να προστατέψει την ομάδα από κάθε αρνητικό παράγοντα (Protection spells) και στην συνέχεια για να προκαλέσει ζημιές στους αντιπάλους. Οφείλουμε να ομολογήσουμε όμως, ότι αν και τα spells που αφορούν την επίθεση για τον κληρικό είναι λίγα σε σχέση με τα αντίστοιχα του μάγου, εν τούτις έχουν φοβερές, καταστροφικές συνέπειες. Μπορεί επίσης ο Cleric να ελέγξει τα φυσικά φαινόμενα και να προκαλέσει καταιγίδες κτλ. Στο καινούριο όμως, Advanced Dungeons & Dragons, έχει γίνει κάποιος διαχωρισμός και αυτό ανήκει στα καθήκοντα μιας καινούριας κλάσης spellcaster, του Druid, του Δρυίδη δηλαδή.

Αντίθετα, όπως ήδη προαναφέραμε, λειτουργεί ο μάγος. Ο wizard όπως πολλές φορές λέγεται, καταφέρνει να μάθει τα spells του μόνο με την συνεχή μελέτη των βιβλίων μαγείας που ονομάζονται spell books. Οταν μάλιστα ανακαλύψει ένα καινούριο spell για να μην το χάσει θα πρέπει να το καταγράψει σε αυτά. Οταν λοιπόν θελήσει να χρησιμοποιήσει κάποιο spell, δεν έχει να κάνει τίποτε άλλο από το να το μελετήσει μέσα από το βιβλίο αυτό, προσωπικό για τον καθένα και να αποτυπώσει στο μυαλό του τις κατάλληλες κινήσεις και τα κατάλληλα λόγια (ψαλμούς) για να μπορέσει να το εκτελέσει όταν το χρειαστεί. Οταν αυτό συμβεί για να μπορέσει να το εκτελέσει ξανά, θα πρέπει να το ξαναδιαβάσει από το spell book ή Grimoire όπως αλλοιώς ονομάζεται. Τα spells του μάγου είναι κυρίως επιθετικά, με λίγες εξαιρέσεις που αφορούν την προσωπική του προστασία, αλλά και σε ορισμένες περιπτώσεις την προστασία της ομάδας του. Παράλληλα ο μάγος μπορεί να ελέγξει ορισμένα από τα στοιχεία της φύσης και μπορεί να καλεί στην ζωή ορισμένες μορφές (όπως οι δαίμονες) που είναι άγνωστες στην Γη.

Υπάρχει όμως και κάποια ομοιότητα ανάμεσα στους casters, η οποία αναφέρεται στις συνθήκες με τις οποίες μπορούν να εκτελέσουν ένα spell. Πρέπει να τονίσουμε λοιπόν, πως οι casters όταν εκτελούν ένα spell και ανάλογο με τον χρόνο εκτέλεσης που αυτό χρειάζεται (και ο οποίος αναφέρεται στην περιγραφή του στα γνωστά βιβλία) πρέπει να είναι απόλυτα αυτοσυγκεντρωμένος. Αυτό σημαίνει ότι ο caster δεν μπορεί να εκτελέσει καμμία ενέργεια την συγκεκριμένη στιγμή, γιατί εκτός από τους ψαλμούς, για να εκτελεστεί ένα spell, συχνά χρειάζονται και κινήσεις των χεριών. Ετσι, αν χτυπηθεί κατά την διάρκεια της εκτέλεσης, χάνει την αυτοσυγκέντρωση του και σταματά την εκτέλεση του spell, με άμεσο αποτέλεσμα να χάσει και το spell αλλά και τον γύρο του.

Μαγεία όμως δεν υπάρχει μόνο στο μυαλό των casters. Συχνά, οι χαρακτήρες θα συναντήσουν και αντικείμενα που είναι πλημμυρισμένα από μαγεία. Και αυτά συνήθως χωρίζονται σε δύο κατηγορίες. Στα όπλα που είναι ποτισμένα με μαγεία για να μπορούν να βοηθούν τους πολεμιστές στις ικανότητες τους να χτυπούν τους αντιπάλους, αλλά και στις πανοπλίες που τους βοηθούν να προστατεύονται καλύτερα. Η δεύτερη κατηγορία είναι τα λεγόμενα συχνά artifacts, κάποια αντικείμενα κατασκευασμένα με τον κόπο των wizards, και τα οποία έχουν σαν άμεση λειτουργία να χρησιμοποιούν κάποιο ή κάποια spells με μια απλή λέξη, διευκολύνοντας έτσι τους wizards στο έργο τους. Φυσικά, τέτοια αντικείμενα είναι δυσεύρετα και θα κοπιάσει αρκετά κάποια ομάδα για να βρει κάτι ανάλογο. Επειδή μάλιστα, η εύρεση ενός τέτοιου αντικειμένου συνοδεύεται πάντα από αρκετούς βαθμούς εμπειρίας, στην αρχή τουλάχιστον δεν πρόκειται να βρίσκει συχνά τέτοια αντικείμενα ένας χαρακτήρας. Σίγουρα όμως με την πάροδο του χρόνου και επειδή θα ανεβαίνει levels, τα αντικείμενα αυτά θα εμφανίζονται όλο και πιο συχνά. Και είναι εύλογο αυτό, διότι όσο θα ανεβαίνει levels κάποιος χαρακτήρας σίγουρα θα αντιμετωπίζει και δυσκολότερους αντιπάλους. Ετσι, σίγουρα τέτοια αντικείμενα θα του είναι πολύ χρήσιμα στην πορεία του παιχνιδιού.

Οπως πάντα δυστυχώς, εδώ θα πρέπει να κλείσουμε το άρθρο μας και για αυτό το μήνα. Μην ξεχνάτε όμως, ότι τα άρθρα αυτά, που προσωπικά τα θεωρώ πολύ ενδιαφέροντα, θα συνεχίσουν να υπάρχουν και στα επόμενα τεύχη του αγαπημένου σας περιοδικού, γιατί εσείς μας το ζητήσατε. Επίσης μην ξεχνάτε ότι αν χρειαστείτε οποιαδήποτε διευκρίνηση σχετικά με το παιχνίδι Dungeons & Dragons, δεν έχετε παρά να τηλεφωνήσετε στο καινούριο τηλέφωνο του περιοδικού για να σας λύσουμε όποια απορία σας έχει δημιουργηθεί. Παράλληλα, περιμένουμε κάποιες προτάσεις μέσα από τα γράμματα σας για το αν θέλετε να σας παρουσιάσουμε και κάποια άλλα παιχνίδια ρόλων μέσα από αυτή τη στήλη... γιατί μην ξεχνάτε! Τα παιχνίδια ρόλων δεν αφορούν μόνο τον καταπληκτικό κόσμο του Dungeons & Dragons. Ως τον επόμενο μήνα όμως...hail to all!

ΑΙΧΝΙΔΙΑ ΡΟΛΩΝ

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ ΠΑΙΚΤΗ



CHUCK ROCK

Τί θα λέγατε να ρίξουμε μια ματιά εναντίον των κακών που θελουν να σας σταματήσουν στην προσπάθειά σας να ολοκληρώσετε αυτό το φανταστικό παιχνίδι; Είμαι σίγουρος ότι λέτε όλοι ΝΑΙ-ΝΑΙ-ΝΑΙ! Το παιχνίδι το παίξαμε βασικά στην Amiga αλλά είδαμε ότι τα περισσότερα κόλπα ισχύουν και σε άλλες εκδόσεις όπως στις κονσόλες.

ΠΡΩΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

Ρίπτες καρύδων: χρησιμοποιήστε κάποιον μικρό βράχο για να προστατεύσετε το κεφάλι σας.

ΜικροΜέγαλο στόμα: είναι μικρός και ύπουλος και η καλύτερη κίνηση είναι να περιμένετε να πηδήξει και να ανοίξει το στόμα του οπότε τον αποτελειώνετε με μια εναέρια κλωτσιά.

Τυπάς με πορτοκαλί σφυρί: Το ίδιο με τον στόμα.

Απαίσιος μικρός πτεροδάχτυλος που σας σημαδεύει και σας ραμφίζει: Πρέπει να τον χτυπήσετε γρήγορα γιατί δεν θα σας αφησει σε χλωρό κλαρί. Αν δεν έχετε κάποιο βράχο στους ώμους σας πρέπει να τον περιμένετε και να τον χτυπήσετε την στιγμή που βουτάει καταπάνω σας.

Τυπάδες που τρέχουν δαιμονισμένα μόλις σας δουν: Αρκεί να έχετε καλό συγχρονισμό και να χρησιμοποιήσετε το στομάχι σας λίγο πριν σας αγγίξουν.

FRANK THE TRICERATOPS: Αν φτάσατε κιόλας μέχρι εδώ σημαίνει ότι είσαστε πολύ καλοί. Αυτός είναι ο τελικός κακός του πρώτου επιπέδου και ένα από τα πιο όμορφα sprites που θα δείτε σε πολλά platform παιχνίδια. Το κα-



λύτερο μέρος για να τον αποφεύγετε αρχικά και ύστερα να έχετε τον χρόνο να καταστρώσετε το σχέδιό σας είναι να σταθείτε πάνω στον βράχο και οχι στην πλατφόρμα. Πάρτε τώρα την πέτρα σας και ρίξτε την πάνω του όταν αρχίζει να σας πλησιάζει, δηλαδή όταν έχει φτάσει περίπου στα μισά της οθόνης. Μόλις ο Frank αρχίσει να πηγαίνει προς το άλλο μέρος κατεβείτε αμέσως και πάρτε την πέτρα σας. Επαναλάβετε την διαδικασία μέχρι να τον ξεκάνετε.

ΔΕΥΤΕΡΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

Δεινόσαυρος μέσα στην λάσπη: Θα προσπαθήσει να σας πετάξει λάσπη. Πηδήξτε και κλωτσήστε τον.

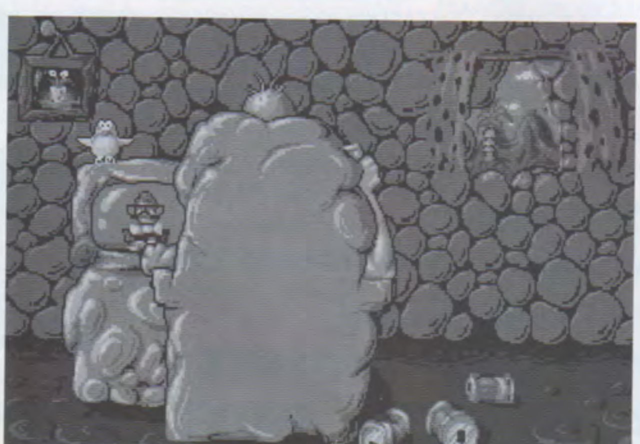
Γρήγοροι τυπάδες: Οπως είπαμε και πιο πριν, αυτούς πρέπει να τους χτυπάτε πριν σας χτυπήσουν πρώτοι.

Βράχοι που πέφτουν: Πολύ δύσκολα θα πηδήξετε πάνω από αυτά τα εμπόδια. Κρατήστε λοιπόν έναν βράχο πάνω από το κεφάλι σας για να το έχετε σιγουρο.

Φλογοβόλοι: Με μια εναέρια κλωτσιά θα τούς κάνετε να καταπιούν τα λόγια τους.

Ανθρωποι της Λάσπης: Αποφύγετέ τους διακριτικά γιατί προς το παρόν είναι άτρωτοι.

STEVE THE SABRE TOOTHED TIGER Εκπληκτικό όνομα για τελικό κακό, δεν νομίζετε; Πάντως του είναι πολύ ταιριαστό. Θα το καταλάβετε αν σας στριμώξει πουθενά και σας αφαιρέσει όλες τις ζωές. Για να μην τα καταφέρει στριμώξτε τον εσείς πρώτος σε μια γωνιά και βαράτε τον. Αν βέβαια δείτε οτι πάει να βρυχηθεί απομακρυνθείτε αμέσως.



REVIEW ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

XENON 2 MEGABLAST

HOUSE	MIRRORSOFT
FORMAT	PC - AMIGA
TEST	SCHNEIDER XT

ΤΟΥ **Π. ΧΙΝΕΛΗ**

Αλλο ένα απο τα τόσα διαστημικά παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει στον φανταστικό κοσμο των computer games. Η υπόθεση είναι απλούστατη (αν υποθέσουμε οτι υπάρχει βέβαια). Αναλαμβάνετε τον χειρισμό ενός διαστημόπλοιου που μοιάζει με το COLUMBIA της NASA και ξεκινάτε για ένα αγώνα κατα των κακών εχθρών σας. Το παιχνίδι αποτελείται απο 5 δύσκολα level όπου το καθένα χωρίζεται σε 2 πίστες και στο τέλος κάθε level θα πρέπει να αντιμετωπίσετε τον μεγάλο κακό. Για να τους νικήσετε θα πρέπει να βρείτε το αδύναμο τους ή τα αδύναμά τους σημεία (τα οποία αναβοσβήνουν) και να τα καταστρέψετε. Στο τέλος κάθε πίστας και level μεταφέρεστε στον έμπορο του διαστήματος ο οποίος διακρίνεται απο το ωραίο του πρόσωπο(δείτε σχετικά το έργο "Η ΜΥΓΑ 1+2". Εκεί μπορείτε να πουλήσετε ή και να αγοράσετε διαφόρα εξαρτήματα που θα σας λύσουν τα χέρια στον πόλεμο κατα των εχθρών σας. Κάποια απο τα εξαρτήματα που μπορείτε να αγοράσετε είναι τα: "SUPER NASHWAN POWER" με το οποίο γίνεστε σχέδον άτρωτος για 10 δευτερόλεπτα. "AUTOFIRE" με το οποίο έχοντας πατημένο το SPACE ρίχνετε τα βολ... ή μάλλον ο,τι είναι αυτά που ρίχνετε (πάντως μοιάζουν σαν σταγόνες). "REAR SHOT" με αυτό το όπλο ρίχνετε και απο κάτω σας ενώ με το "SIDE SHOT" ρίχνετε και απο τα πλάγιά σας. Με το "ADVISE" παίρνετε μια συμβουλή για το παιχνίδι... Τα άλλα θα τα δείτε μόνοι σας. Η μπαλονόφουσκες που βγαίνουν είναι το "REALCASH" που χρησιμοποιείτε στον έμπορο του διαστήματος (γι' αυτό μαζέψτε πολλές). Τα γραφικά του παιχνιδιού αγγίζουν την όλη ατμόσφαιρα και δημιουργούν ένα κατάλληλο παριβάλλον για την εξερεύνησή σου. Ο ήχος είναι λίγο μονότονος μα υποφερτός. Μάλλον κατάλληλος για το περιβάλλον. Ο χειρισμός είναι πολύ εύκολος αφού το μόνο που έχεις να κάνεις είναι να κουνάς τα



Cursor keys αριστερά,δεξιά,πάνω και κάτω και να πατάς το SPACE. Γενικά ο χειρισμός δεν θα σας προξενήσει κανένα πρόβλημα. Τα πλεονεκτήματα του παιχνιδιού είναι η ταχύτητά του,τα σωστά γραφικά και ο ήχος, ήχος ο οποίος σε συνοδεύει όλη την διάρκεια που μάχεσαι με τους εχθρούς σου. Το μειονέκτημα μάλλον είναι το οτι είναι πολύ δύσκολο και θα χρειαστεί το tip που θα δώσω. Το παιχνίδι αυτό θα σας αρέσει πολύ και θα σας καθηλώσει κυριολεκτικά. Κλείνω με το tip:στην οθόνη που διαλέγεις κάρτα πάτα το F7 και στο παιχνίδι το "i" σου δίνει άπειρη ενέργεια.



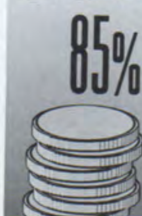
Ο REVIEWER ΤΟΥ ΜΗΝΑ



Με λένε Παντελή Χινέλη και είμαι 14 χρονών.Πηγαίνω στο 4ο γυμνάσιο Κομοτηνής στην δευτέρα (Β4) τάξη. Μου αρέσει η RAP μουσική και μισώ τους N.K.O.T.B. Εχω έναν SCHNEIDER XT με CGA.

ΑΝΤΟΧΗ

85%



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Αξίζει να του αφιερώσετε λίγο απο τον χρόνο σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ	72
ΗΧΟΣ	70
GAMEPLAY	89
ΓΕΝΙΚΑ	77



BIG

Γειά σας και πάλι! Πρώτο και σημαντικό νέο η μετακόμιση του περιοδικού: μετά από 3 και πλέον χρόνια στο φιλόξενο Χαιδάρι, αποφασίστηκε μια μετακίνηση προς το κέντρο για ποικίλους λόγους. Προσέχετε λοιπόν πού στέλνετε τα γράμματά σας και που τηλεφωνάτε! Δεύτερο, σας υπενθυμίζω το μεγάλο διαγωνισμό διαρκείας που έχει ξεκινήσει από το προηγούμενο τεύχος με τίτλο "ΑΝΑΚΑΛΥΨΤΕ ΤΟΝ ΤΡΙΑΝΤΑΔΥΑΜΠΙΤΟ !". Οι αναγνώστες που τα ξέρουν ας με συγχωρήσουν, αλλά δικαιούνται να μάθουν και ορισμένοι που για κάποιους λόγους δεν διάβασαν το προηγούμενο USER. Εχουμε και λέμε λοιπόν:

Σκοπός σας είναι να αποκωδικοποιήσετε μια κρυπτογραφημένη φράση. Η φράση αυτή θα σας δίνεται τμηματικά (μερικά γράμματα σε κάθε τεύχος). Εσείς αφού την ...συναρμολογήσετε θα πρέπει να αντικαταστήσετε το κάθε γράμμα με ένα άλλο (ποιό; εδώ σας θέλω) και να βρείτε τί λέει στην πραγματικότητα. Για να το καταλάβετε καλύτερα δίνω ένα παράδειγμα: η λέξη ΠΑΠΑΣ, αν το Π αντικατασταθεί από το Ο, το Α από το Ξ και το Σ από το Η γράφεται ΟΞΟΞΗ ! Τα πέντε πρώτα γράμματα έχουν ήδη δοθεί στο τεύχος 40 και ιδού τα πέντε επόμενα: **ZNANX**. Κι όπως είχα υποσχεθεί, δίνω και μια υπόδειξη βοηθητική: **Η φράση έχει 9 λέξεις!** Τέτοιες υποδείξεις θα δίνονται συνέχεια μέχρι το τέλος του διαγωνισμού.

Διευκρινιστικά να σας πώ οτι αν δεν καταφέρει κανείς να αποκαλύψει τη φράση, νικητής θα ανακηρυχθεί αυτός που θα έχει αποκρυπτογραφήσει σωστά τα περισσότερα γράμματα. Αν και αν καταφέρετε να βρείτε μερικά "γράμματα-κλειδιά", τα υπόλοιπα θα βγούν σχεδόν από μόνα τους. Για να διαβάσετε όλες τις λεπτομέρειες βρείτε το τεύχος 40.

Και να περάσουμε στον νικητή του προβλήματος που τέθηκε στο τεύχος 39, θυμάστε αυτό με τον Μαρκ και τον Αρειανό. Ο Μαρκ είχε ρωτήσει αν βαδίζει καλά για το κοντινότερο χωριό, μα δεν κατάλαβε την απάντηση-γρυλλισμό του Αρειανού. Εχοντας μια ακόμη ερώτηση στην διάθεσή του πρέπει να καταλάβει αν η απάντηση που πήρε ήταν ΝΑΙ ή ΟΧΙ. Η λύση είναι σχετικά απλή: αρκεί να κάνει μια οποιαδήποτε ερώτηση στην οποία η απάντηση είναι προφανώς ΝΑΙ, όπως πχ. "Είσαι Αρειανός;" ή "Βρίσκομαι στον πλανήτη Αρη;" κτλ. Ο Αρειανός θα απαντήσει με κάποιο γρυλλισμό που φυσικά θα σημαίνει ΝΑΙ. Αν αυτός είναι ίδιος με τον προηγούμενο, ο Μαρκ βαδίζει σωστά. Διαφορετικά η απάντηση στην πρώτη ερώτηση ήταν αρνητική.

Νικητής αναδείχτηκε ο **Δημήτρης Αντωνίου από τη Νέα Φιλαδέλφεια**. Καλή συνδρομή του εύχομαι και να έχετε εμπιστοσύνη στη δύναμη της στατιστικής!

Στο μεταξύ πρέπει να επιταχύνετε το μέτρημα των 9ριών γιατί θα φτάσουν Χριστούγεννα! Καλά, ένα αστείο έκανα... Δεν είναι και φοβερά δύσκολο αυτό το πρόβλημα, απλά θέλει ιδιαίτερη προσοχή για να μή σας ξεφύγει ούτε ένα 9άρι!

Και ήρθε η ώρα να περάσουμε στο νέο μας πρόβλημα. Κι αυτό έχει σχέση με αριθμούς, αλλά αυτό είναι φυσιολογικό και αναμενόμενο αφού τέτοιου είδους σπαζοκεφαλιές προσφέρονται για τη στήλη αυτή. Θα σας δώσω λοιπόν μια ακολουθία αριθμών. Τί είναι αυτό; Αμέσως! Με απλά λόγια κι όχι (προς Θεού) με αυστηρά μαθηματικά, ακολουθία είναι μία "σειρά" αριθμών όπου κάθε αριθμός προκύπτει από τους προηγούμενους με κάποιες απλές πράξεις. Μια από τις πιο διάσημες ακολουθίες της ιστορίας είναι η ακολουθία Fibonacci (προφέρεται Φιμπονάτσι), η οποία έχει ως εξής: 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21..... Οπως μπορείτε εύκολα να δείτε, κάθε αριθμός από τον τρίτο και μετά είναι το άθροισμα των δύο προηγουμένων. Φυσικά, με τη φαντασία μας μπορούμε να φτιάξουμε ακολουθίες αριθμών απίστευτης πολυπλοκότητας. Για παράδειγμα η ακολουθία:2, 4, 3, 7, 16, 107, 1707..... πώς προκύπτει; Κάθε αριθμός είναι το γινόμενο των δύο προηγουμένων μείον 5! Απλό, έτσι; Παρατηρήστε λοιπόν προσεκτικά την παρακάτω ακολουθία: 1, 3, 0, 2, 10, X, 14, 12, 34, 24, 18, Y, 25, 86..... **Οπως ίσως θα καταλάβατε ο στόχος σας είναι να βρείτε ποιός "μηχανισμός" παράγει την ακολουθία αυτή και να βρείτε ποιοί αριθμοί είναι στην θέση των X και Y** (οι 3 πρώτοι αριθμοί είναι τυχαίοι). Σας προειδοποιώ οτι τη στιγμή που γράφω αυτές τις γραμμές είμαι στ

Ο Αναγνώστης του Μήνα

Είναι ο Κολλιάτσας Χρήστος από τους Αμπελόκηπους του οποίου το μακροσκελέστατο γράμμα διασώθηκε. Για μια ακόμη φορά τοποθετήθηκε με ωριμότητα σε κάποια επίκαιρα θέματα και κέρδισε επάξια τη διάκριση για τον μήνα αυτόν. Συμφωνώ μαζί σου σε όλα! Από τις εκλογές και τον εξοπλισμό των σχολείων μέχρι το κατάντημα της επαρχίας και τα οικολογικά. Η πρόταση για συνεργασία ήταν για μένα μια πολύ ευχάριστη έκπληξη! Δυστυχώς λόγω υποχρεώσεων δεν μπορώ να ανταποκριθώ θετικά όπως θα ήθελα. Ισως είναι μια καλή ιδέα να συνεργαστείτε με κάποιους δήμους που έχουν αναλάβει αξιόλογες πρωτοβουλίες, όπως πχ. ο δήμος Νέου Ψυχικού. Στο θέμα που ...ξέρεις υπάρχει βελτίωση. Συνέχισε τις προσπάθειες.

Και φυσικά τα γράμματα παραμένουν σταθερά καθ'όλη την διάρκεια του διαγωνισμού, γιατί αν άλλαζαν κάθε μήνα στο τέλος ούτε εγώ δεν θα μπορούσα να βρώ τη λύση! Περιμένω κι άλλα γράμματά σου.

TROUBLE

Η ΓΩΝΙΑ ΤΩΝ ΣΧΟΛΙΩΝ

Για πολλοστή φορά το θέμα μας σχετίζεται με την εκπαίδευση και πιο συγκεκριμένα με το περιεχόμενο των διδασκομένων μαθημάτων και κυρίως τον τρόπο διδασκαλίας. (Αφορμή -και πάλι- το γράμμα του Χάρη Σταμπουλή). Πάμπολλα ερωτήματα αιωρούνται αναπάντητα: Γιατί κάποιος που θέλει να σπουδάσει αρχαιολόγος να μαθαίνει Λατινικά και να εξετάζεται σ'αυτά; Με ποιά λογική πρέπει να διδάσκονται πιθανότητες όσοι ενδιαφέρονται να ασχοληθούν με τον αθλητισμό; Γιατί να χάνονται ώρες σε 'άχρηστα' μαθήματα όπως Λογική & Ψυχολογία; Τί έχει προσφέρει τόσα χρόνια το μάθημα της Κοσμογραφίας; Πώς υποχρεώνονται μή Χριστιανοί μαθητές να παρακολουθούν Θρησκευτικά και να βαθμολογούνται σ'αυτά; Αλλά ποικίλα ερωτήματα υπάρχουν και για τις ελλείψεις: Δεν διδάσκεται σεξουαλική συμπεριφορά (μια δραστηριότητα που απασχολεί καθημερινά όλους) κι έτσι η νεολαία μας πληροφορείται τα σχετικά από τις τσόντες! Δεν υπάρχουν εργαστήρια κι έτσι η Χημεία διδάσκεται στον ...πίνακα! Οι πιο σοβαρές αντιρρήσεις όμως έχουν να κάνουν με την ποιότητα του διδακτικού προσωπικού και τη μέθοδο διδασκαλίας.

Προσωπικά τουλάχιστον, δεν θα ήθελα να έχει το παιδί μου για καθηγητή μαθηματικών, κάποιον που μπήκε στο Πανεπιστήμιο παίρνοντας 8 στα μαθηματικά και 17 στην Εκθεση! Ελάχιστοι καθηγητές παρακολουθούν μαθήματα Διδακτικής στις σχολές τους, το ΠΩΣ δηλαδή θα μεταδώσουν τις γνώσεις τους στους μαθητές τους. Και δυστυχώς η μεγάλη πλειοψηφία ακολουθεί την κλασική "μεθοδολογία": ξερή παράδοση & εξέταση με παπαγαλία & αδιαφορία για το αν μαθαίνουν τα παιδιά & παντελής έλλειψη επιβράβευσης για τους εργατικούς και ικανούς μαθητές. Επιστέγασμα και αποκορύφωση όλων αυτών, η πρόσφατη άρνηση της Ομοσπονδίας των εκπαιδευτικών να δεχτούν την αξιολόγηση και βαθμολόγησή τους! Με άλλα λόγια, αφήστε μας να κάνουμε ό,τι θέλουμε και μή μας ενοχλείτε, δεν θέλουμε έλεγχο!

Να μήν αφήσουμε όμως απ'έξω και τη δική μας ουρά: Περισσότερο μας ενδιαφέρει να λουφάρουμε, να πάρουμε άκοπα το βαθμό, να ξεγελάσουμε το "σύστημα", να πουλήσουμε μαγκιά, να κάνουμε φιγούρα στο αντίθετο φύλο. Γι'αυτό και είναι άξιοι ιδιαίτερων επαίνων όσοι τα καταφέρνουν μέσα σε τόσο αντίξοες συνθήκες.

Θα κλείσω με την παρατήρηση οτι ποτέ δεν μου αρέσει η στείρα κριτική που δεν συνοδεύεται από εποικοδομητικές προτάσεις για την λύση του προβλήματος. Στην προκειμένη περίπτωση όμως, έχουμε ένα τόσο μεγάλο και πολύπλευρο ζήτημα, που θα ήταν τουλάχιστον άδικο να προσπαθήσω σε ελάχιστες γραμμές να προτείνω έστω και συνοπτικά κάποια λύση. Το θέμα είναι τεράστιο και εθνικά κρίσιμο και η λύση του εξαρτάται από την θέληση κάποιων πολιτικών. Αλίμονό μας...

πολύ κακές μου και το πρόβλημα είναι ΔΥΣΚΟΛΟ. Ισως από τα δυσκολότερα που έχω βάλει ποτέ.

Καλά κι εμείς τί φταίμε; Θα πείτε! Τίποτα φυσικά. Αλλά να μή βάζουμε συνέχεια απλά, ε; Αντε και καλή δύναμη!

Ο Τριανταδυάμπιτος

ΠΡΟΣΟΧΗ: Η διεύθυνση του περιοδικού επιτέλους άλλαξε! Στείλτε τα γράμματά σας στο...

Περιοδικό USER
Αγίου Μελετίου 128
ΠΑΤΗΣΙΑ-ΑΘΗΝΑ
Για τη στήλη "Big Trouble"

Let's Talk Big Troublers!

ΠΑΝΙΚΟΣ! ΧΑΟΣ & ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΗ! Η μετακόμιση αποδείχτηκε ένας αληθινός εφιάλτης για τη στήλη. Οχι, μή νομίσετε οτι κουβάλησα τίποτα γραφεία (σιγά...). Αλλά όλα τα γράμματα που έφτασαν στην παλιά διεύθυνση κατά την διάρκεια της μετακίνησης ΧΑΘΗΚΑΝ! Πώς έγινε αυτό; Ελα ντε! Οταν πήγαμε στο Χαιδάρι για τελευταία φορά να μαζέψουμε ότι είχε απομείνει, δεν βρήκαμε κανένα γράμμα.

Οι γείτονες δεν είδαν και δεν άκουσαν τίποτα. Οταν δε απευθυνθήκαμε στα ΕΛΤΑ για να αποστέλλονται τα γράμματα στη νέα διεύθυνση, εισπράξαμε την ...απόλυτη σιωπή! Ετσι ελάχιστα γράμματα διασώθηκαν και φυσικά ακόμα λιγότερα άξιζαν κάποια απάντηση, γι'αυτό και η εμφάνιση της αλληλογραφίας μας έχει αυτό το χάλι. Ας είναι όμως. Κάτι τέτοια δεν μας πτοούν κι ελπίζω η επόμενη μετακόμιση να γίνει σε ...13 χρόνια! Εσείς φροντίστε να στέλνετε τα γράμματά σας στη σωστή διεύθυνση και όλα θα πάνε καλά.

Χάρη Σταμπουλή (Κιλκίς): Μετακόμισες κι εσύ φίλε Χάρη, άρα μας νιώθεις. Για τα πρώτα που γράφεις θα συμφωνήσω εν μέρει μόνο. Η κύρια αντίρρησή μου είναι οτι το πρόβλημα των διαρκών μετακινήσεων ήταν γνωστό εκ των προτέρων και αποτέλεσε επιλογή των δικών σου (πριν γεννηθείς βέβαια). Τέλος πάντων, ο πόνος σου είναι απόλυτα κατανοητός και δικαιολογημένος. Τα αισθήματά σου είναι όμορφα και τα εκφράζεις με τρόπο απλό και αυθόρμητο. Οσο για τα ποιήματα είμαι το πλέον ακατάλληλο πρόσωπο να κρίνω αλλά σ'ευχαριστώ θερμά που τα έγραψες και η γνώμη μου είναι οτι πρέπει να της τα στείλεις χωρίς δεύτερη σκέψη. Γιατί δεν μου γράφεις και το τηλέφωνό σου;

Γιάννη Πήλιουρη (Περιστέρι): Στις ποδοσφαιρικές προτιμήσεις συμφωνούμε. Για το hint ελπίζω να αποζημιώθηκες. Ποιός σου είπε οτι ο Αρειανός έχει κεφάλι;

Γιώργο Πατούνα (Δραπετσώνα): Καλώς ήρθες στην παρέα! Ευχαριστώ για τα καλά λόγια και περιμένω νεώτερα.

TIPS + TRICKS

Κουρασμένοι αλλά ανανεωμένοι από την επίπονη μετακόμιση, βρισκόμαστε για άλλο ένα μήνα κοντά σας. Πριν ξεκινήσουμε την παρουσίαση των tips αυτού του μήνα θα θέλαμε να κάνουμε κάποιες παρατηρήσεις.

Αρχικά θα θέλαμε να διαβεβαιώσουμε τους αγαπημένους μας αναγνώστες, ότι τα γράμματα που έχετε στείλει στην παλιά μας διεύθυνση θα υπάρχουν στα χέρια μας, όπως γινόταν πάντα. Καλό θα ήταν όμως, όσοι από εσάς μπορείτε και έχετε την δυνατότητα και την όρεξη, να μας ξαναγράψετε για κάθε ενδεχόμενο. Ετσι θα είστε εσείς σίγουροι πως οι ερωτήσεις σας θα βρουν απαντήσεις, αλλά και εμείς ότι δεν θα αφήσουμε κανένα αγνώστη παραπονεμένο, σε περίπτωση που κάποια από τα γράμματα σας έχουν χαθεί (πράγμα που μάλλον είναι απίθανο). Ας δούμε λοιπόν μαζί τα tips αυτού του μήνα.

AMIGA

DRAGON BREED

Παγώστε το παιχνίδι και πληκτρολογήστε |REM για άπειρες ζωές, ενώ παράλληλα αν πατήσετε το N θα περνάτε στα επόμενα επίπεδα.

HUMANS

Σε αυτό το εκπληκτικό παιχνίδι, όλοι μοιάζουν να διασκεδάζουν την κατάσταση και να κάνουν και τα ανάλογα σχόλια -επευφημίας ή αποδοκιμασίας- εκτός από τον παίκτη που παίζει το game. Ορίστε λοιπόν ορισμένοι κωδικοί για τους gamers που αγνοούν τα υβριστικά συνθήματα και δίνουν όλο τους τον εαυτό στο παιχνίδι.

Level **Code**

1..................Darwin
2..................Andie Pandy
3..................Get a life
4..................Carlos
5..................Howie
6..................Mooble
7..................Csl
8..................The humble one
9..................Pixie
10 ....Milestone
11 ....War war war
12 ....Jmckinnon
13 ....Unlucky
14 ....Blue monkey
15 ....Red dwarf
16 ....Bad test
17 ....The kitchen
18 ....Cj
19 ....Sort it out
20 ....Smart
21 ....Villa3boro2
22 ....Early morning
23 ....Boro4leeds1
24 ....Easy life
25 ....Jims ties
26 ....Parkview
27 ....Niceneasy
28 ....Green card
29 ....Cookie
30 ....Malgy malk
31 ....Raving burk
32 ....You got it
33 ....Sgnimmel
34 ....Ministry
35 ....Mad freddy
36 ....Bizarre
37 ....Free scotland
38 ....Apple juice
39 ....Payday
40 ....Banana moon
41 ....Bonus
42 ....Bouncing
43 ....No money
44 ....A S F
45 ....Vision
46 ....Sisters
47 ....Fast fashion
48 ....Cargo
49 ....Rab c nesbitt
50 ....Rangers
51 ....Rainbow
52 ....Doody
53 ....Mighty baz
54 ....Tired
55 ....Consolidated
56 ....Stay happy
57 ....America
58 ....Another day
59 ....Isolation
60 ....Promised land
61 ....Daemonslate
62 ....Big rab
63 ....Miami vice
64 ....Margaret m
65 ....A34732473
66 ....Help me
67 ....The exiles
68 ....Eightlands
69 ....Wine and dine
70 ....Nin
71 ....Technophobe
72 ....Getting there
73 ....Time is
74 ....Running out

75 ....Lords of chaos
76 ....Now its done
77 ....Im out of here
78 ....Heres to a
79 ....Better life
80 ....Bye bye bye

SUPERFROG

Το παιχνίδι δεν χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις...περνάμε αμέσως να δούμε κάποιους κωδικούς.

Level	Code
1.2	234644
1.4	747822
2.1	392822
2.2	446364
2.3	984448
2.4	477444
3.1	343522
3.2	882311
3.3	992334
3.4	091332
4.1	467464
4.2	818234
4.3	182394
4.4	298383
5.1	452234
5.2	984841
5.3	383771
5.4	093152
6.1	387211
6.2	981122
6.3	017632
6.4	398112

LOST VIKINGS

Είναι φοβερό, είναι τέλειο...παίξτε αυτό το παιχνίδι σε όποια στιγμή θέλετε εσείς και με την δική μας βοήθεια μην αφήσετε κανέναν και τίποτα όρθιο.

Level	Code
1	STRT
2	GR8T
3	TLPT
4	GRND
5	LLMO
6	FLOT
7	TRSS
8	PRHS
9	CVRN
10	BBLS
11	VLCN
12	QCKS
13	PHRO
14	C1RO
15	SPKS
16	JMNN
17	TTRS
18	JLLY
19	PLNG
20	BTRV
21	JNKR
22	CBLT
23	HOPP
24	SMRT
25	V8TR
26	NFL8
27	WKYY
28	CMBO
29	8BLL
30	TRDR
31	FNTM
32	WRLR
33	TRP0
34	TFFF
35	FRGT
36	4RN4
37	MSTR

Δώστε ιδιαίτερη προσοχή στον τελευταίο κωδικό, γιατί σας περνάει levels χωρίς όμως να έχετε αντικείμενα.

CRYSTAL KINGDOM DIZZY

Εδώ τα πράγματα είναι πολύ απλά. Στο high score αντί για όνομα, πληκτρολογείστε IMMORTAL. Ετσι θα μπορείτε να παίξετε άφοβα το παιχνίδι έχοντας μαζί σας, τον σύμμαχο του κάθε gamer, τις άπειρες ζωές.

FLASHBACK

Ορίστε οι κωδικοί ορισμένων από τις πίστες του καταπληκτικού Flashback. Θυμηθείτε, ότι είναι σίγουρα ένα από τα καλύτερα games της χρονιάς.

	EASY	NORMAL	DIFFICULT
Level 1:	Back	Play	Clop
Level 2:	Loup	Toit	Caza
Level 3:	Good	Zapp	Cale
Level 4:	Spiz	Lynx	Font
Level 5:	Bios	Scsi	Hash
Level 6:	Hall	Gazy	Fibo
Level 7:		Pont	Tips

TITUS THE FOX

Ορίστε ένα πολύτιμο tip για αυτό το παιχνίδι για την 8η πίστα. Στην λιμνούλα υπάρχει ένας βατήρας που ανεβοκατεβαίνει. Αφού πηδήξετε τον βατήρα, κατεβαίνετε την σκάλα. Θα πέσετε πάνω σε κάτι κουτιά. Εκεί πάρτε ένα κουτί και πετάξτε το στον γέρο. Αφού τον σκοτώσετε (απαράδεκτο) πάρτε το δεύτερο κουτί και πηγαίνετε στην τοποθεσία που βρισκόταν ο γέρος προηγουμένως. Τοποθετήστε αυτό το κουτί στην αριστερή πλευρά της οθόνης και πηδήξτε για δεύτερη φορά στο σημείο με τα κουτιά. Τώρα, πηδήξτε δεξιά. Προχωρήστε στην καινούρια οθόνη μπουσουλώντας γιατί μόνο με αυτό τον τρόπο θα μπορέσετε να περάσετε μέσα από τον τοίχο. Βγαίνετε σε ένα δωμάτιο, το οποίο ονομάζεται Super. Προχωρήστε όσο πιο δεξιά γίνεται συνέχεια και πηδήξτε για να βρείτε τους βατήρες. Ανεβείτε πάνω πάνω και θα δείτε τον κωδικό της 14ης πίστας. Τέλος, αν προχωρήσετε ακόμα πιο δεξιά θα βγείτε σχεδόν στο τέλος της 8ης πίστας.

RETURN OF THE JEDI

Δεν έχετε να κάνετε τίποτε περισσότε-



ρο από το να πληκτρολογήσετε στον πίνακα "DARTH VADER". Εχοντας αυτό λοιπόν σαν άποψη, δείξτε μου τα εγχειρήματα σας. Πατώντας το πλήκτρο F2 μπορείτε να εκτελέσετε όλες τις ενέργειες που αφορούν το πρόγραμμα, με επανάληψη πίνοντας και γελώντας.

VENUS THE FLYTRAP

Κοιτάξτε και αυτούς τους κωδικούς...δεν είναι θαυμάσιοι;

Level 1: MANTIDS
Level 2: CICADAS
Level 3: PSYLLIDS
Level 4: PIERIDS
Level 5: SATYRID
Level 6: LYCAENID
Level 7: PYRALID
Level 8: NOCTUID

Αν θελήσετε να αποκτήσετε παραπάνω όπλα πληκτρολογήστε τα παρακάτω:

MERCURY
MARS
JUPITER
SATURN
PLUTO

SHADOW OF THE BEAST 2

Πηγαίνετε αριστερά μέχρι να εμφανιστούν τα Natives. Τώρα πατήστε το πλήκτρο A και πληκτρολογήστε TEN PINTS. Τώρα πλέον είστε άτρωτοι.

STRIDER2

Αρχίστε το παιχνίδι και τυπώστε SWIFT. Πατήστε τώρα τα πλήκτρα E,D ή κρατήστε πατημένο το δεξί Shift και το Help για άπειρες ζωές.

STEG

Οι κωδικοί των 10 πρώτων επιπέδων:

Level 2: RDNUHCCMGU
Level 3: EDOUTIOCKO
Level 4: HDAFUVLCCM
Level 5: ODQMFUVLIC
Level 6: MEBHETRIAG
Level 7: LECGLDTRHK
Level 8: NEDGFLDVR

TRODDLERS

Διαβάστε παρακάτω τους κωδικούς ορισμένων υπαλλήλων του Δημοσίου:

Level 40: FIRSTGUNS
Level 60: LOOSEM
Level 72: RUMBLEHOT
Level 80: RAINDROPS
Level 88: GOODLUCK
Level 99: HEAVYDUTY

SWIV

Παγώστε το παιχνίδι και γράψτε NCC-1701 για να αποκτήσετε άπειρες ζωές.

SUPER HANG-ON

Μια από τις καταπληκτικότερες μηχανές έγινε ηλεκτρονικό και άρεσε τόσο ώστε να βγεί και στους υπολογιστές. Ο μόνος τρόπος για να καταφέρετε να τελειώσετε το παιχνίδι είνα να γεμίσετε την μηχανή σας με όπλα (!!!). Αυτό θα γίνει μόνο αν αντί για κάποιο όνομα στα High scores δώσετε 750JFH.

8 VAXIME

Την ώρα που παίζετε το παιχνίδι πληκτρολογήστε WILDEBEESTE. Αυτό φέρνει τα εξής αποτελέσματα:

Με το F1 περνάτε επίπεδο.
Με το F3 περνάτε δέκα επίπεδα.
Με το F2 πάμε πίσω ένα επίπεδο.
Με το F4 πάμε πίσω δέκα επίπεδα.

TURRICAN

Αν θέλετε να αποκτήσετε 99 ζωές πληκτρολογήστε αντί για όνομα στον πίνακα των High scores την λέξη BLUESMOBIL.

NEBULUS

Για άπειρες ζωές δεν έχετε να κάνετε τίποτε άλλο από το να πληκτρολογήσετε την λέξη HELLOIAMJMP στην οθόνη των τίτλων. Αν τώρα, πατήσετε από το F1-F8 θα μπορείτε να διαλέγετε και από ποιον πύργο θέλετε να ξεκινήσετε το παιχνίδι.

LOGICAL

Απλά πραγματάκια. Πληκτρολογήστε την λέξη THE FINAL CUT.

LAST NINJA 3

Ακολουθούν οι κωδικοί των 6 πρώτων επιπέδων αυτού του game:

Level 1: SUSS
Level 2: IMED
Level 3: URTI
Level 4: BASD
Level 5: NVOS
Level 6: REOO

RICK DANGEROUS

Οταν έρθει η μεγαλειώδης στιγμή να γράψετε το όνομα σας στο πίνακα των high scores, μην το κάνετε. Αντί για το όνομα σας δώστε POOKY.

PIT FIGHTER

Οταν παίζετε τυπώστε LOBSTERS. Τώρα πατώντας τα πλήκτρα 1-10 περνάτε επίπεδο, πατώντας το C πηγαίνετε στο πρωτάθλημα και με το L στον αρχικό αγώνα.

STARGLIDER 2

Αφού σταματήσετε το σκάφος σας και το θέσετε ουσιαστικά σε halt, παγώστε το και πληκτρολογήστε WERE ON A MISSION FROM GOD. Παράλληλα αν πατήσετε το K μπορείτε να εφοδιάσετε το σκάφος σας.

THE RUNNING MAN

Αντί για το όνομα σας στον πίνακα των high scores δώστε για όνομα DdliSsKk για να έχετε άπειρες ζωές.

ESWAT

Πατήστε το Pauce και γράψτε JUSTIFIED ANCIENTS OF MU MU (τραγούδι των KLF ή η ιδέα μου είναι;) για άπειρες ζωές.

DRAGON SPIRIT

Αν παγώσετε το παιχνίδι και τυπώσετε DRAGONHEAD, αν στην συνέχεια πατήσετε το F10 θα μπορείτε να διαλέξετε το επίπεδο σας με τα ανάλογα κουμπιά.

INTERNATIONAL ICE HOCKEY

Μπορείτε να κερδίσετε άφθονους πόντους αν παγώσετε το παιχνίδι μέχρι να σταματήσει η μουσική.

FULL CONTACT

Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού πληκτρολογήστε qazwxedcrfvtgbyhnusm και ο αντίπαλος σας θα πεθάνει αμέσως.

FALCON

Αν κατά την διάρκεια της πτήσης σας, αντιμετωπίσετε πρόβλημα καυσίμων,

σίγουρα αυτό το tip θα σας λύσει το πρόβλημα σας. Δεν έχετε να κάνετε τίποτε άλλο παρά να κρατήσετε πατημένα τα CTRL, ALT και να πατήσετε το X για να ανεφοδιαστείτε αμέσως.

KLAX

Ποιος θα φανταζόταν ότι πατώντας απλως το 3 θα αλλάζατε πίστες και πως αν πατήσετε το 4 θα περνάγατε στο τελευταίο επίπεδο;

JAMPING JACK SON

Σε αυτό το παιχνίδι μπορεί να συναντήσει κανείς κάποια κρυμμένα. Ιδού λοιπόν:

Level	Code
5	Rocknroll
9	Noises
13	Elvis

ARCHIPELAGOS

Αφού διαλέξετε την πίστα στην οποία θέλετε να ξεκινήσετε, γράψτε απλά 8421 και πατήστε το Return δύο φορές. Τώρα πλέον μπορείτε να παίξετε σε όποιο επίπεδο θέλετε, από το 1 ως το 9999.

ACTION FIGHTER

Στον πίνακα των High scores τυπώστε 2BACKDOOR για να έχετε άπειρη ενέργεια και ζωές για το υπόλοιπο του παιχνιδιού.

AFTERBURNER

Παγώστε το παιχνίδι και τυπώστε THUNDERBLADE. Στην συνέχεια ξεπαγώστε και πατήστε τα εξής πλήκτρα:

ΠΛΗΚΤΡΟ	ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ
6	Extra ρουκέτα
N	Extra ζωή
L	Επιστροφή στο προηγούμενο επίπεδο.
>	Προχωρείτε στο επόμενο επίπεδο.

BATMAN THE MOVIE

Στην οθόνη των τίτλων του παιχνιδιού πατήστε JAM και αμέσως μετά πατήστε το M συνέχεια μέχρι να φύγει η εικόνα του Batman. Τώρα έχετε άπειρες ζωές, ενώ αν πατήσετε το F10 θα μπορείτε να περνάτε και επίπεδα.

ATOMIC ROBOKID

Αν τυπώσετε TUESDAY 14TH στην οθόνη των τίτλων θα γίνεται αόρατος και ποιος σας πιάνει...

ARCANOID

Αρκετά παλιό παιχνίδι που όμως δεν έχει χάσει τους φανατικούς φίλους του. Αν πατήσετε το F3 (για ένα παίκτη) ή το F4 (για δύο παίκτες, αντί των F1 και F2 θα μπορέσετε να παίξετε άλλες 33 πίστες.

AMSTRAD

JIM POWER

Τελικά υπάρχουν ακόμα "εραστές" του περιβόητου Amstrad που έδωσε φοβερά πρότυπα για τους υπολογιστές, την περασμένη δεκατία. Τώρα μπορείτε να τον βρείτε στην ντουλάπα κάθε gamer, πλημμυρισμένου με την παλιά νοσταλγία του για αυτό το περιβόητο computer. Αθεράπευτα ρομαντικοί, κάποιο hint για όλους εσάς που τον αγαπάτε ακόμα:

Οταν σκοτώσετε τον άνθρωπο που σας τροφοδοτεί με ζωές πηγαίνετε λίγο πιο πίσω και ξαναπροχωρήστε προς το σημείο που σκοτώσατε τον αντίπαλο σας. Ως δια μαγείας ο άνθρωπος υπάρχει πάλι στην ίδια θέση. Αφού λοιπόν τον σκοτώσετε για άλλη μια φορά, επαναλάβετε την διαδικασία ξανά και ξανά μέχρι να βαρεθείτε να παίρνετε ζωές.

PRINCE OF PERSIA

Οι αθεράπευτα ρομαντικοί ξαναχτυπούν. Σας παρουσιάζουμε κάποια χρήσιμη πληροφορία για το παιχνίδι. Διαβάστε την καλά, έχει σημασία στην μετέπειτα διεξαγωγή της περιπέτειας:

Τα φίλτρα που σας παρέχουν ενέργεια, και συγκεκριμένα ένα τετράγωνο ενέργειας βρίσκονται στην 2η, 4η, 7η και 9η πίστα.

LEMMINGS

Βαριέστε να παίζετε συνεχώς με τα πράσινα ανθρωπόμορφα πλάσματα και θέλετε επιτέλους να δείτε το ζεύγος στο τέλος του παιχνιδιού; Ορίστε ο κωδικός της τελευταίας πίστας για τους ανυπόμονους: HMFIBINMFJ. Αν και μεγάλος την κάνει την δουλειά.

PC

SUPERCARS 2

Δώστε αντί για ονόματα στον πρώτο παίκτη το όνομα WONDERLAND και στον δεύτερο THE SEAR.

Ευχαριστούμε τους Αντώνη Δημητρακόπουλο από την Γλυφάδα, τον Βασίλη Λιαρίκο, Γιάννη Παπαδόπουλο και Γιάννη Κωνσταντίνο για τα tips που μας έδωσαν με γράμματα τους. Εμείς από την μεριά μας σας αφήνουμε μέχρι τον επόμενο μήνα και σας υπενθυμίζουμε τα γράμματα σας να σταλούν αν είναι δυνατόν στην καινούρια διεύθυνση που υπάρχει στην αρχή του τεύχους αυτού. Μέχρι τον άλλο μήνα λοιπόν, καλη διασκέδαση!



ΠΕΡΙ ΜΝΗΜΗΣ

Αγαπητό USER,
είμαι ένας από τους ΣΧΕΤΙΚΑ καινούριους αναγνώστες σου. Δεν νομίζω ότι χρειάζεται ν'αρχίσω τα γλυκόλογα σχετικά με την ύλη σου. Είναι αποδειγμένο ότ είσαι το καλύτερο περιοδικό στον χώρο των computers. Πριν από ένα χρόνο απέκτησα ένα 286 /16 με έγχρωμο SVGA monitor και 40 MB σκληρό. Μπορώ να πω ότι είμαι ευχαριστημένος με τον υπολογιστή μου, εκτός από την μνήμη. Εχει μόνο 1 MB. Πάνω σ'αυτό το θέμα είναι και οι απορίες μου:
α) Πρόσφατα πήρα το MS DOS 6.0 και θέλω να χρησιμοποιήσω το Double Space στον σκληρό μου. Αν όμως το κάνω η μνήμη που θα έχω δεν θα μου φτάνει για να παίξω ΟΡΙΣΜΕΝΑ παιχνίδια. Τι μπορώ να κάνω εκτός από το να αγοράσω άλλο 1 MB μνήμη;
β) Τι είναι τα memory manager;
γ) Αν τελικά προσθέσω άλλο 1 MB θα μπορώ να παίζω παιχνίδια όπως τα Syndicate, Ultima Underworld II, Jordan In Flight κ.α;
Σ'ευχαριστώ προκαταβολικά και ελπίζω το γράμμα μου να δημοσιευτεί στο τεύχος Νοεμβρίου και όχι στις απαντήσεις χωρίς ερωτήσεις.

Φιλικά

Δημήτρης Μπούφας
ΥΓ1: Γιατί σταματήσατε την δισκέττα τριπλού format;
ΥΓ2: Πότε θα κυκλοφορήσει στην Ελλάδα το Larry 6;

Αγαπητέ Δημήτρη,
σ'ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και περνάμε αμέσως στις απορίες σου.
α) Καλώς ή κακώς η τεχνολογία εξελίσσεται. Ετσι ανεβαίνουν και οι απαιτήσεις των υπολογιστών. Δυστυχώς τώρα για σένα για να μπορέσεις να χρησιμοποιήσεις το DoubleSpace και να μπορείς να κάνεις κάτι ουσιαστικό στην συνέχεια (είτε αυτό το θεωρείς να παίξεις, είτε να δουλέψεις κάποια εφαρμογή) το 1MB δεν αρκεί. Το καλύτερο που θα μπορούσες να κάνεις είναι να αγοράσεις άλλο 1 τουλάχιστον.
β) Τα memory manager όπως και το ίδιο το όνομα τους εξηγεί, είναι προγράμματα που κάνουν διαχείρηση της μνήμης του υπολογιστή σου, έτσι ώστε εσύ να έχεις την περισσότερη δυνατή ελεύθερη, για να μπορείς να δουλεύεις με τα προγράμματα που επιθυμείς.
γ) Λυπάμαι που θα σε απογοητέυσω ξανά, αλλά όπως εξήγησα και προηγουμένως έτσι όπως εξελίσσονται τα πράγματα, σε λίγο ούτε τα 4 MB θα είναι αρκετά για να μπορέσει κανείς να δουλέψει με τον υπολογιστή του. Είναι σχεδόν αναγκαίο να αποκτήσεις τουλάχιστον 2 MB στον υπολογιστή σου. Αν και με αυτά τα θα εξακολουθείς να μην μπορείς να τρέξεις τα παιχνίδια αυτά, τα οποία θέλουν 4 MB για να τρέξουν.
Φιλικά USER
ΥΓ1: Σταματήσαμε την δισκέττα για καθαρά τεχνικούς λόγους και για "μεταφορικούς" λόγους. Λόγω της μεταφοράς του περιοδικού στα πρακτορία πολλές δισκέτες έφταναν χαλασμένες από χτυπήματα κτλ. Ετσι, ποιος ο λόγος να παίρνετε χαλασμένες δισκέτες και να έχετε ανάλογα παράπονα; Κάτι θα γίνει όμως και με αυτό στο μέλλον...
ΥΓ2: Το Larry 6 είναι πολύ πιθανό να κυκλοφορήσει στην περίοδο των Εορτών. Πάντως όταν κυκλοφορήσει, θα είσαστε οι πρώτοι που θα το μάθετε από το review που θα κάνουμε.

SOUNDBLASTER VS SOUNDBLASTER PRO

Αγαπητό User,
πρώτα από όλα θα ήθελα να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου. Ας αφήσουμε τα πολλά λόγια και ας περάσουμε στις ερωτήσεις.
1) Ποια θεωρείς ως την καλύτερη και αποδοτικότερη μουσική κάρτα. Adlib ή Soundblaster και ποια η καλύτερη αγορά μεταξύ τους;
2) Πολλά παιχνίδια λένε ότι είναι συμβατά με Soundblaster. Οταν λένε Soundblaster εννοούνε και την Soundblaster Pro ή μόνο την απλή;
3) Αν αγοράσω μια Soundblaster Pro θα μου είναι άχρηστη αυτή τη στιγμή;
4) Ποια η διαφορά από Soundblaster και Soundblaster 2;
5) Μπορείς να κάνεις μια λίστα τιμών των Soundblaster και ποια προτείνεις;
Βασίλης + Γιώργος
ΥΓ1: Sorry για το πρήξιμο.
ΥΓ2: Θρύλος ολεεεε!!!!
ΥΓ3: Δώσε χαιρετίσματα στον Τριανταδυάμπιτο(??)

Φίλοι μας,
πρώτα από όλα ευχαριστούμε. Στις ερωτήσεις σας τώρα...
1) Σαφώς ανάμεσα στην

Adlib και την Soundblaster προτείνω την δεύτερη με αρκετή διαφορά. Πάντα όμως θα πρέπει να τονίσουμε ότι αυτή είναι γνώμη του γράφοντος. Παράλληλα θα πρέπει να πω πως πρέπει να λαμβάνουμε υπ'όψιν μας και την οικονομική διαφορά. Στην συγκεκριμένη περίπτωση αν και λίγο ακριβότερη, η Soundblaster εξακολουθεί να συμφέρει.

2) Λόγω του ότι η Soundblaster Pro αποτελεί μια καλύτερη έκδοση της απλής Soundblaster με περισσότερες δυνατότητες, σαφώς όταν βλέπετε σε παιχνίδια ανάλογο μύνημα, αυτό σημαίνει ότι η συμβατότητα ισχύει και τους δύο τύπους.

3) Εξαρτάται για ποιο λόγο χρειάζεσαι την μουσική κάρτα. Αν την χρειάζεσαι μόνο για να ακούς κάποιους ήχους στα παιχνίδια που παίζεις σίγουρα και μια απλή Soundblaster θα κάνει την δουλειά της. Αν θέλεις να ασχοληθείς και με πιο "σοβαρές" μουσικές εφαρμογές η Soundblaster Pro θα σου είναι απαραίτητη. Ετσι κι αλλοιώς όμως, με την Pro θα έχεις τον καλύτερο (σχεδόν) δυνατό ήχο στον υπολογιστή σου.

5) Οι τιμές κυμαίνονται από μαγαζί σε μαγαζί. Αυτό που σας προτείνουμε είναι να πάρετε κάποια τηλέφωνα για να μάθετε από πρώτο χέρι τις τιμές και τους τρόπους πληρωμής. Οσο για το ποια κάρτα προτείνουμε εμείς... κοίτα την απάντηση στην τρίτη ερώτηση σου και αποφάσισε.

Φιλικά USER...

ΥΓ1. Ποιο πρήξιμο; Είμαστε εδώ για να απαντάμε στις ερωτήσεις σας.

ΥΓ2. Ολε!!!!

ΥΓ3. Να είσαι σίγουρος ότι τα έλαβε.

ΠΛΗΘΟΣ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ

Αγαπητό USER,

είμαι ένας καινούριος αναγνώστης σου, εδώ και 6 (μόνο) τεύχη. Θέλω πρώτα-πρώτα να σε συγχαρώ για την καταπληκτική δουλειά που κάνεις, και να σου κάνω κάποιες ερωτήσεις, αφού ΔΕΝ ΕΧΩ ΙΔΕΑ ΑΠΟ computers:

1) Σκέφτομαι να πάρω μια Amiga, αλλά δεν ξέρω ποια είναι η καλύτερη (από μέρος μάρκας ΚΑΙ μοντέλου). Θέλω να μου πεις με την σειρά από την καλύτερη προς την χειρότερη, και τι μου προτείνεις (έγχρωμη).

2) Τι τιμή έχουν ΠΕΡΙΠΟΥ;

3) Οταν θα πάω να την αγοράσω, τι θα πρέπει να "προσέξω" πριν αποφασίσω;

4) Τι δισκέτα είναι καλύτερα να έχει;

5) Τι είναι το drive 3.5 ή 5.25, εξωτερικό και εσωτερικό και ποιο από αυτά είναι καλύτερο;

6) Τι είναι τα MB και πόσα είναι καλύτερα να έχει;

7) Τι είναι οι κάρτες VGA, XGA, CGA και ποια είναι η καλύτερη;

8) Ποια οθόνη είναι καλύτερη; (πάντα έγχρωμη)

9) Τι είναι το DOS, το GEOS, τα Windows, το CD-ROM, η Color κάρτα και η κάρτα ήχου;

10) Τι είναι τα 8 bit, 16 bit, 32 bit; (έχω το NES). Ποιο από αυτά είναι καλύτερο και η κονσόλα μου σε ποιο από αυτά κατατάσσεται;

11) Οταν πάρω κάποια Amiga, από που θα μπορώ να προμηθεύομαι τα καινούρια παιχνίδια (που διαφημίζεις) που θα βγαίνουν και σε τι τιμές κυμαίνονται περίπου; (τα αυθεντικά βέβαια).

12) Στην Amiga τι προεκτάσεις μπορείς να κάνεις και



ποιες είναι καλές;
13) Τι είναι η Multimedia;
14) Τα παιχνίδια που είναι κάθε φορά στο SpellShop είναι για τα PC;
Συγνώμη αν σε κούρασα με τις πολλές μου ερωτήσεις, αλλά μόνο από σένα θα μπορούσα να τα μάθω όλα αυτά.
Ευχαριστώ πάρα πολύ
ΗΛΙΑΣ
ΥΓ1. Στο τεύχος του Ιουνίου, στη σελίδα 17 έγραψες για κάτι καινούρια πακέτα Amiga. Ισχύουν ακόμη, σε ποια καταστήματα και μέχρι πότε;
ΥΓ2. Είσαι το καλύτερο περιοδικό στον χώρο των computers.
ΥΓ3. Ελπίζω να πάρω την απάντηση σύντομα.
BYE BYE TILL NEXT TIME
FINITO

Φίλε μας Ηλία ξεκινάμε.

1) Μάρκα είναι μία (Commodore Amiga), τα μοντέλα είναι εκείνα που αλλάζουν. Υπάρχουν τα εξής: Amiga 500, Amiga 500+, Amiga 600, Amiga 1200, Amiga 3000, Amiga 4000 ενώ ίσως βρεις και κάποια μοντέλα Amiga 1000 και Amiga 1500 αν και το θεωρούμε απίθανο. Σχετικά με το ποια σου προτείνω, αυτό είναι θέμα καθαρά της δουλειάς που την χρειάζεσαι. Αν την θέλεις για παιχνίδια κυρίως, μπορείς να πάρεις και την Amiga 600 χωρίς να σου παρουσιαστεί κανένα παράπονο. Αν την θέλεις για πιο σοβαρούς λόγους δοκίμασε να αγοράσεις κάποιο πιο εξελιγμένο μοντέλο.

2) Οι τιμές διαφέρουν από μαγαζί σε μαγαζί, γι'αυτό άρχισε να κάνεις τηλέφωνα.

3) Μα φυσικά τον λόγο για τον οποίο θέλεις την Amiga και στην συνέχεια να κάνεις την αγορά σου. Αντε και καλορίζικη!

4) Τα μοντέλα της Amiga περιλαμβάνουν από μόνα τους disk drives των 3.5 ιντσών. Από εκεί και πέρα αν θέλεις μπορείς να αγοράσεις extra βέβαια και άλλα drives, ίσως και κάποιο σκληρό δίσκο.

5) Η διαφορά αυτών των drives έγκειται κυρίως στο μέγεθος των δισκετών που χρησιμοποιούν, αλλά σαν φυσικό επακόλουθο και στην χωρητικότητα των δισκετών αυτών. Τα μεγέθη είναι μετρήσιμα σε ίντσες και η χωρητικότητα σε kbytes και Mbytes. Τα drives 3.5 ιντσών χρησιμοποιούν δισκέτες 750 Kb ή 1.44 Mb. Τα drives 5.25 ιντσών χρησιμοποιούν δισκέτες 360 Kb ή 1.2 Mb. Τα εξωτερικά και εσωτερικά drives δεν είναι κάτι το διαφορετικό... απλά τονίζουν την θέση που καταλαμβάνουν σχετικά με τον υπολογιστή. Τα εσωτερικά βρίσκονται μέσα στην motherboard και τα εξωτερικά έξω από αυτήν. Καλύτερο drive από drive δεν υπάρχει, εκτός και αν θεωρείς πλεονέκτημα την χωρητικότητα, οπότε σαφώς ξεχωρίζουν τα 3.5άρια. Από οικονομικής άποψης ξεχωρίζουν τα 5.25άρια γιατί είναι πιο φτηνά και βρίσκει κανείς πιο φτηνές δισκέτες.

6) Τα MB είναι είναι ένα μέγεθος που καταγράφει την ποσότητα μνήμης του υπολογιστή. Κάθε χαρακτήρας καταλαμβάνει 1 byte στην μνήμη του υπολογιστή. 1024 τέτοιοι χαρακτήρες μας κάνουν 1KB και 1000 KB κάνουν 1 MB. Ετσι, όπως καταλαβαίνεις όσα περισσότερα MB μνή-

μης διαθέτει ο υπολογιστής τόσο καλύτερα.
7) Οι κάρτες αυτές είναι κάρτες γραφικών που χρειάζεται ένας PC για να δουλέψει. Καλύτερη θεωρείτε από το μέγιστο πλήθος του αγοραστικού κοινού η VGA.
8) Οι οθόνες καλυτερεύουν ανάλογα με το μέγεθος της ανάλυσης pixels που μπορούν να κάνουν. Οσο υψηλότερες αναλύσεις μπορεί να κάνει μια οθόνη τόσο καλύτερη είναι.
9) Τα Dos και GEOS είναι λειτουργικά συστήματα, δηλαδή ένα σύνολο προγραμμάτων που χρειάζεται ο υπολογιστής να έχει φορτωμένα συνέχεια στην μνήμη του για να μπορέσει να λειτουργήσει και να διευκολύνει τον χρήστη. Τα Windows είναι ένα σύνολο από προγράμματα που τρέχουν χρησιμοποιώντας παράθυρα (εικονίδια) ουσιαστικά για να διευκολύνεται ο χρήστης. Το CD-ROM είναι ένα drive που δέχεται CD με δεδομένα (ή προγράμματα αν θέλεις). Το πλεονέκτημα του είναι η τεράστια χωρητικότητα του (μπορεί να δεχτεί δεδομένα μέχρι και 600 MB) και μειονέκτημα του είναι η ταχύτητα. Για την Color κάρτα που γράφεις δεν καταλαβαίνω τι ακριβώς εννοείς (ίσως εννοείς τις κάρτες γραφικών που σου εξήγησα στην ερώτηση 7 τι είναι, ενώ η κάρτα ήχου χρησιμεύει στο να μπορείς να ακούς ουσιαστικό ήχο στο PC σου και όχι τους εκνευριστικούς ήχους που κάνει το speaker (μπλιμπλι).
10) Τα bit που χαρακτηρίζουν ένα μηχάνημα εξαρτώνται από το επεξεργαστή που χρησιμοποιεί. Γενικά όσο περισσότερα τα bit τόσο καλύτερα.
11) Οταν πάρεις μια Amiga, θα μπορείς να τηλεφωνείς στα μαγαζιά που αναφέρονται οι διαφημίσεις του περιοδικού και να ρωτάς αν υπάρχουν τα συγκεκριμένα που θέλεις και τις τιμές τους.
12) Στην Amiga μπορείς να συνδέσεις εκτυπωτή, modem, κάποιο σκληρό ίσως ή ένα δεύτερο drive.
13) Τα Multimedia δεν είναι κάτι που μπορεί να περιγραφεί σε λίγες γραμμές. Εχουν να κάνουν με την χρησιμοποίηση γραφικών και ήχου στις εφαρμογές και απαιτούν οποσδήποτε ένα CD ROM drive και υποστήριξη ήχου από τον υπολογιστή.
14) Συνήθως ναι. Ευχαριστούμε και...δεν μας κούρασες.
ΥΓ1. Το πακέτο είναι λίγο παλιό αλλά μπορεί να υπάρχουν ακόμη καταστήματα που το έχουν σε στοκ.
ΥΓ2. Ευχαριστούμε ξανά.
ΥΓ3. Ελπίζουμε να κατάλαβες πόσο σύντομα πήρες την απάντηση σου.
SEE YOU AROUND
FINITO LA MUSICA

ΑΠΟΡΙΕΣ AMIGA

Αγαπητό USER,
είμαι αναγνώστης σου περίπου ένα χρόνο και είσαι το καλύτερο περιοδικό που έχω διαβάσει. Εχω μια Amiga 500 plus και έχω μερικές απορίες.
1) Ο εκτυπωτής μπορεί να τυπώσει μια εικόνα που υπάρχει στην οθόνη ή θα χρειαστεί scanner; Πόσο είναι η τιμή ενός scanner;
2) Η Amiga μέχρι πόσο μνήμη μπορεί να πάρει; Αν προσθέσω 20 MB πόσο θα μου στοιχίσει;

3) Μπορεί η Amiga μου να πάρει δισκέτες του PC; Αν ναι υπάρχει κάποια διαδικασία;
4) Είναι καλή η αγορά ενός drive 5.25 για την Amiga; Μπορεί να πάρει εφαρμογές ή παιχνίδια από το PC;
5) Αν αγοράσω ένα παιχνίδι από το MAIL ORDER που είναι στην πρώτη σελίδα και δεν βγει καλό τι κάνουμε;
6) Πολύ ωραίο το GAMER αλλά βλέπω ότι βγάλατε μερικές σελίδες από το USER. Γιατί;
7) Μπορείς να μου πεις ένα καλό ANTIVIRUS για όλους τους ιούς και την τιμή του;
Ελπίζω να μην σε κούρασα.
Yours
VEGA
ΥΓ1. Πότε θα έρθει ο Μιχάλης;
ΥΓ2. Σε λίγο που θα αποκαλυφτεί το όνομα του Τριανταδυάμπιτου θα γελάνε και οι παρδαλές κατσίκες;
ΥΓ3. Γιατί βρίζετε συνέχεια τον Κροντηρά;

Φίλε VEGA,
δεν χάνουμε καθόλου χρόνο και χώρο και βλέπουμε τις πορίες σου.
1) Αν ο εκτυπωτής μπορεί να τυπώσει τις εικόνες που υπάρχουν στην οθόνη σου το κάνει (έγχρωμες εικόνες γραφικών ή κείμενο). Ο scanner δεν έχει καμμία σχέση. Ο scanner μπορεί και μεταφέρει με την μορφή εικόνας κάτι που έχεις ζωγραφίσει με το χέρι σου σε χαρτί ή κάποια φωτογραφία κτλ. Οσο για την τιμή του διαφέρει γιατί υπάρχουν scanners χειρός, desktop κτλ. Αν θέλεις να αγοράσεις κάποιον scanner δεν έχεις παρά να πάρεις τηλέφωνο τα μαγαζιά που διαθέτουν και να μάθεις συγκεκριμένη τιμή.
2) Η ποσότητα της μνήμης εξαρτάται από το μοντέλο. Η Amiga 500 μπορεί να φτάσει τα 9 MB ενώ η A4000 τα 16 MB.
3) Η Amiga σου μπορεί να καταλάβει δισκέτες του PC μόνο αν την μετατρέψεις σε PC. Αυτό γίνεται με την κάρτα AT-ONCE που κάνει την Amiga σου συμβατή με PC.
4) Τουλάχιστον από οικονομική άποψη, οι δισκέτες είναι πιο φτηνές. Από άποψη χώρου δεν συμφέρει. Η Amiga σου θα μπορεί με την AT-ONCE να καταλάβει προγράμματα του PC, αρκεί αυτά να μην έχουν σχέση με γραφικά. Αυτά, ακόμα και στην πιο απλή μορφή τους δεν μπορεί να τα καταλάβει.
5) Φυσικά η εταιρία θα στο αντικαταστήσει.
6) Το Gamer πήρε τα θέματα για κονσόλες που περιλάμβανε το User και μάλιστα αυξημένα. Σύντομα οι σελίδες και των δύο θα αυξηθούν.
7) Καλά ANTIVIRUS προγράμματα και μάλιστα shareware θα βρεις σε όλες τις βάσεις δεδομένων. Αν δεν έχεις modem για να επικοινωνήσεις με κάποια βάση, και οι φίλοι σου δεν έχουν κάτι ανάλογο, τότε ρώτησε σε μαγζιά που να μπορούν να σου προσφέρουν shareware προγράμματα.
Yours
MJOLNIR
ΥΓ1. Ο Μιχάλης απολύεται σε ένα χρόνο περίπου...μέχρι τότε βλέπουμε!
ΥΓ2. Κατ'αρχήν θα γελάμε εμείς γιατί κουραστήκαμε να γράφουμε "τριανταδυάμπιτος" (είναι μεγάλη λέξη, πως να το κάνουμε). Στην συνέχεια θα γελάει και η ριγωτή ζέβρα.
ΥΓ3. Ε! Αρχισυντάκτης δεν είναι; Πέρα από την πλάκα όμως, ποιος βρίζει τον Κροντηρά και δεν το ξέρουμε;



ΑΓΓΕΛΙΕΣ

PC SOFTWARE: Ολα τα καινούρια games και utilities Game+ disk=400 δρχ. Παράδοση αυθημερόν. Αντικαταβολές παντού. Θοδωρής Τηλ. 4966603

Πωλείται HYUNDAI 286E PLUS, 40Mb HD, Soundblaster, games. Τιμή συζητήσιμη. Ηλίας 6544941

Πωλούνται ή ανταλλάσονται: Το CYBERNATOR Joystick για SNES. Επίσης φίλτρο 14". Τηλ. (0744) 63222. Γιάννης.

PC MAGIC CLUB: Εισαγωγές κατευθείαν από εξωτερικό. Φανταστικές τιμές. 9829739 Κώστας 10.00-13.00 19.30-24.00

IBM SOFTWARE: Τεράστια συλλογή games, programs, utilities. Συνεχείς παραλαβές, εβδομαδιαίες συνδρομές, τιμές μοναδικές. Δωρεάν αναλυτικός κατάλογος. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Γιάννης 9321510.

PC-CLUB: ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ GAMES, PROGRAMS, UTILITIES. ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ, ΟΤΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ ΣΤΗΝ ΠΑΓΚΟΣΜΙΑ ΑΓΟΡΑ. ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ, ΤΙΜΕΣ ΜΟΝΑΔΙΚΕΣ, ΔΩΡΕΑΝ ΑΝΑΛΥΤΙΚΟΣ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ GAME + DISK=450. ΔΗΜΗΤΡΗΣ 9253146.

PC SOFTWARE: Ολα τα καινούργια games και utilities. Game + Disk = 400 δρχ. Παράδοση αυθημερόν. Αντικαταβολές παντού. Θοδωρής τηλ. 4966603

AMIGA VISION CLUB: GAMEDISK 250 δρχ. Συνδρομές, παράδοση κατ' οίκον, ταχύτατες αντικαταβολές, παραλαβές από εξωτερικό.
Διονύσης τηλ. 6847653

ATARI 1040 STE, καινούργιο με πολλά παιχνίδια + special programs, 2 joysticks, βιβλία. Γιάννης 6876470 - απογευματινές ώρες.

A-6128. Σε συνεργασία με τα μεγαλύτερα clubs της Ευρώπης σας προσφέρουμε τα καλύτερα παιχνίδια και προγράμματα για τον Amstrad 6128. Πληρ. 0285-25857 Ντένης.

AMIGA 500 + Monitor 1084 + 1Mb + mouse + 2 joysticks + δισκετοθήκη + παιχνίδια (7 originals) + προγράμματα + περιοδικά + βιβλία μόνο 100,000. Ολα σε καλή κατάσταση. Μάρκος τηλ. 9925438. Ωρες 3μμ-10μμ.

AMIGA 1.3 1MB-MONITOR 110,000. AMIGA 1MB 68,000 προγράμματα, mouse, βιβλία τηλ. 6510419 Νίκος-6513641 Γιάννης.

PC-Soft2. Τα καλύτερα παιχνίδια και προγράμματα στις καλύτερες τιμές. 290-5114, 340-3112. Τηλεφωνήστε ΤΩΡΑ για παιχνίδι διαλογής σας και κατάλογο ΔΩΡΕΑΝ. Τηλ. (061) 340-468 Χάρης.

GAMES CLUB Disk + Game PC 500 Atari-Amiga 300. Νέες κυκλοφορίες, ταχύτατες αντικαταβολές παντού. Χάρης 8832141

PC GAMES CENTER. Μεγάλη συλλογή από GAMES, UTILITIES. Νέες παραλαβές κάθε εβδομάδα. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Γίνονται συνδρομές και στην επαρχία. GAMES+DISK = 400 δρχ. SOTOS 4965213 MANOS 4919385.

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER
ΑΓ. ΜΕΛΕΤΙΟΥ 128, Τ.Κ. 104 46 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER
ΑΓ. ΜΕΛΕΤΙΟΥ 128, Τ.Κ. 104 46 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER
ΑΓ. ΜΕΛΕΤΙΟΥ 128, Τ.Κ. 104 46 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

....

....

....

....

Να καταχωρηθεί με πλαίσιο:
ΝΑΙ ☐ **ΟΧΙ** ☐
Να καταχωρηθεί με κεφαλαία:
ΝΑΙ ☐ **ΟΧΙ** ☐
Αριθμός λέξεων:

*ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1500 ΔΡΧ.
*ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:..
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..
ΤΗΛΕΦΩΝΟ:..
ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο.........

*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω παλιά τεύχη του USER. Δεν στέλνω χρήματα τώρα, αλλά θα πληρώσω μόλις τα παραλάβω. Δέχομαι να επιβαρυνθώ με τα έξοδα αντικαταβολής.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:..
ΠΟΛΗ:..
ΟΔΟΣ:..
ΑΡΙΘ.:......................**Τ.Κ.:**......................
ΤΗΛΕΦΩΝΟ:..
ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ:

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εκτελούνται εφ.όσον υπάρχουν τεύχη.

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER. Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο.................
με το ποσό των 7.700 δρχ. (για την Κύπρο 8.400 δρχ.) και τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:..
ΠΟΛΗ:..............................**ΟΔΟΣ:**..............................
....
ΑΡΙΘ.:......................**Τ.Κ.:**................**ΤΗΛΕΦΩΝΟ:**......................
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:..............................**ΗΛΙΚΙΑ:**......................
ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΕΥΧΟΣ:..
ΕΠΙΛΕΓΩ ΤΗΝ ΠΡΟΣΦΟΡΑ:..